ANIME LAND

9

48-0807 (Bimestriel année 1993 - 28,00 Frs)

© RANMA 1/2 RUMIKO TAKAHASHI — ISSN : 114

TEX AVERY - RANMA 1/2 - OEDO 808

GEGE le CHINOIS -
MARSEILLE CAFE - L'OMBRE DE SAINO - VOYAGE POUR TOUS
LA PASSERELLE
26 rue des 3 MAGES 13006
14h.30 - 19h : 91 42 26 07 MARSEILLE

MANGA & COMICS

ACHAT - VENTE

MANGA, COMICS, BD, K7, C.D., VINYL

POUR TOUTE REPONSE À VOTRE COURRIER, VEUILLEZ JOINDRE UNE ENVELOPPE TIMBRÉE, LIBÉLLÉE À VOTRE ADRESSE.

MADOKA

-"GOUDZES"
-ART-BOOKS
-MANGAS
-MAQUETTES
-GARAGE KITS
-DEPOT VENTE
-Vente Par Correspondance

Pour tout renseignement, envoyer une lettre timbrée libéllée à votre adresse.

25, rue FAIDHERBE
75011 PARIS
Tel : 43 73 01 35 ; No de FAX : 43 71 07 38

Ouvert de 10H à 19H tous les jours, ouvert Dimanche matin DE 11H À 18H. Métro : Faidherbe Chaligny ou Charonne.

EDITORIAL

Chers amis c'est avec une joie certaine que nous vous retrouvons pour cette année 93 pleine de promesses.

Nuls doutes que cette année sera décisive pour les passionnés du manga et de l'animation japonaise... Beaucoup d'évenements se sont produits ces derniers mois qui laissent à penser que le "Boum !" tant attendu arrive enfin aprés le raz de marée AKIRA.

Aprés l'IDRAC, dont vous trouverez un compte-rendu précis dans ce numéro, beaucoup de personnes pourront assister à des conventions sur l'animation en province ou à l'étranger dans lesquelles figureront en bonne place les DAN. Ceci est significatif du lancement d'une polémique positiviste face aux oeuvres nippones, tout comme est significatif le lancement de Dragon Ball en France en BD, lancement qui devrait se voir suivre de pas mal d'autres titres on l'espére, pour l'arrivée du manga en notre plat pays...

Nous fêtons aussi le retour dans nos colonnes d'une personne très importante du monde de la BD Franco-belge : Jean GIRAUD alias MOEBIUS !

A l'occasion de la projection au MAX LINDER, l'une des plus prestigieuse salle de cinéma de Paris, du dernier MIYAZAKI - Porco Rosso- il a bien voulu nous accorder une autre interview tout comme il y a deux ans aprés l'avant première de Akira...

Passez un bon voyage et un agréable moment dans le monde de l'animation !!!

Li ridac'chif

Anime Land 9

COURRIER 6

L'ANIMATION

CONVENTIONS

-IDRAC 9

-COLOMIERS 4

ANIME QUEST 15

DOSSIER 17

RANMA 1/2

YAMATO 37

TEX AVERY 40

OEDO 808 44

SIMPSONS 46

MANGA

MANGA TRADUITS 48

ORION 49

MARKETING ET DROIT DÉRIVÉS

JEUX :

COBRA ET MAISON IKKOKU 52

SALON DU JOUET 93 51

LIRE, ECOUTER, VOIR 54

ANIME HOT WAVE

MAGAZINES, ÉMISSIONS

PAGE ANIMARTE 57

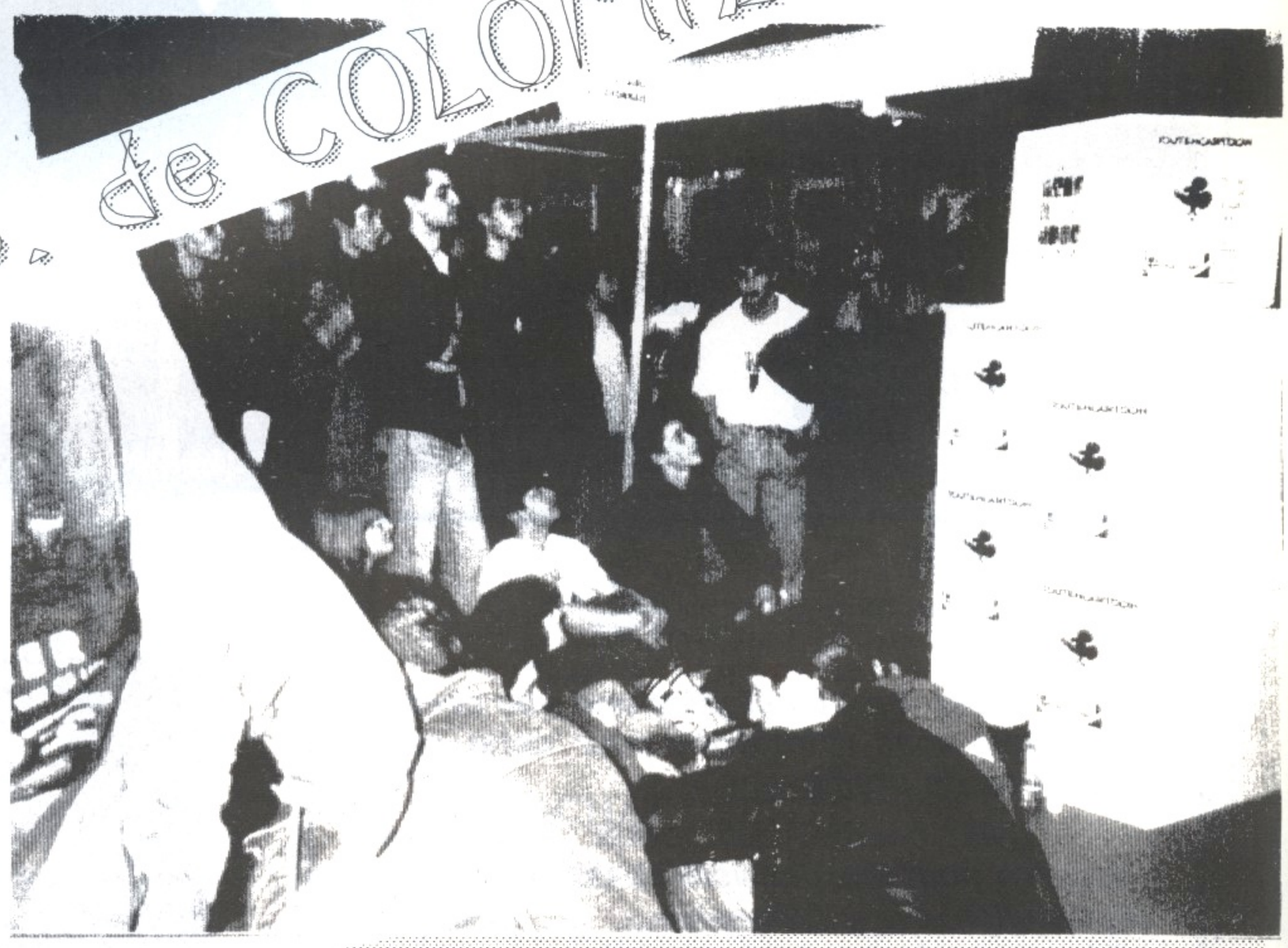
NEWS ET BREVES 58

ANIMELAND N 9 Fevirer/Mars 93, BIMESTRIEL À BUT NON LUCRATIF PUBLIÉ À SEUL BUT D'INFORMATION, EST ÉDITÉ PAR L'ASSOCIATION ANIMARTE. DIRECTEUR DE PUBLICATION : Cedric LITTARDI, REDACTEUR EN CHEF : Yvan WEST LAURENCE. CLAVISTES : Philippe LHOSTE, Valérie BOURBON, Christelle DESHAYES, Tibor CLERDOUET.Consultant : David schmit. Redacteurs : J.B. SILVESTRE, Nicolas RIMBERT, Olivier RABEAU, Valérie BOURBON, Antony PREZMAN, Sandrine BASSAN, Douglas ALVES Vidéo boy AKI, Olivier, HERMES, HIKARU, J.G. PARLY. Remerciements à tous ceux qui contribuent à l'élaboration de notre journal. La couverture est tirée de la série RANMA 1/2 et est copyright KITTY Film. Cette publication étant succeptible de comporter des erreurs (nul n'est parfait !) nous vous prions de bien vouloir nous excuser à l'avance des éventuels désagréments que cela pourrait causer. Les opinions exprimées dans les colonnes du journal n'engagent que leurs auteurs. Pour toute correspondance ou demande d'abonnement veuillez adresser votre courrier à ANIMELAND-ANIMARTE : 15 rue de Phalsbourg 75017 PARIS ; Minitel 3615 TOON, rubrique anime land.

La reproduction et l'utilisation des textes, graphiques et dessins sont interdites sans l'autorisation écrite de leurs auteurs et de l'éditeur. Anime Land est déposé, son titre est utilisé avec la permission de leurs proprietaires.

Imprimé par JD IMPRESSION, 68 rue BRILLAT SAVARIN 75013 PARIS. ISSN-1148-0807. No de comission paritaire, 73896. Dépot légal fevrier 93. Un sage a dit, que seul les veinards avaient de la chance .

Festival B.D. de COLOMIERS



Debout à 4h30 du mat. Départ en train de Bordeaux à 6h47. Arrivée à Toulouse à 9h30. Tout le monde descend !

Me voila débarquée dans la ville rose qui accueillait dans sa lointaine banlieue le festival de la bande dessinée de Colomiers. Mais il fallait affronter la ville inconnue, 20 minutes de marche, trouver l'arrêt de bus correspondant, 20 autres minutes d'attente, et supporter le trajet dans un autocar Emphyzématique. 25 minutes de souffrance pour ce pauvre véhicule ! Soit 4h (presque 6 depuis le réveil !) de route. Ce festival avait intérêt à nous plaire !

Donc ce festival de B.D., le Sixième du genre, ouvrait ses portes du vendredi 20 au dimanche 22 Novembre 1992 en grandes pompes et tapis rouge (ou bleu !) car le parrain de cette année était notre regrétté Peiyo, le papa des schtroumpfs. Ces petits lutins malicieux avaient envahis le hall commingues pour le grand plaisir des petits et des moins petits, n'ayons pas honte de le dire. Des confrères de M. Peiyo étaient présents : Tibet (Rick Hochet), Crisse (l'épée de Cristal), Gos (khéma et le Scrameustache) et bien d'autres encore non moins talentueux...

Outre ces personnages, il y avait aussi de nombreuses librairies qui permettaient aux visiteurs de lire quelques BD donnant au Hall un aspect bizarre de grande bibliothèque un jour de portes ouvertes. Mais pour les animéfans celle qui comptait par dessus tout c'était la librairie Toutencartoon. Le Japon semblait perdu au milieu de l'école franco-belge et espagnole. Pourtant il y avait foule devant ce seul et unique stand qui proposait les articles habituels d'une librairie spécialisée : Manga en tous genres, Goods (de la gomme aux cellulos) et art-books. On pouvait voir aussi des produits made in USA : Comics et T-Shirts à profusion. Donc un choix important pour nos pauvres yeux éblouis car dans la région aquitaine la boutique la plus proche se trouve à... est à, Heu... (...!) Horreur ! Il n'y en a pas ! Veinards de toulousains ! (aux dernières nouvelles la librairie Bédélire ainsi que la très sympathique boutique OSCARHIBOU à Bordeaux se met à vendre mangas et art-books ; NDLR).

Toutencartoon attirait donc du monde - imaginez un peu un couloir de circulation de 1m50 de large, ajoutez des visiteurs de plus en plus nombreux, des curieux attroupés autour du stand et cela donne... un bouchon énorme, des problèmes de dédicaces et des déménagement (tardifs) d'un ou deux stands voisins. Pouquoi un intéret soudain pour le Japon ? J'vous aide ! Prenez un écran Pal Secam couleur, un magnétoscope tri-standard, un lecteur LD et evidemment les vidéos. Posez l'écran à une hauteur de 2 m en plein passage, commencez la projection et vous comprendrez alors cet engouement soudain. C'est dingue l'attraction qu'à un si petit écrab ! L'animation avec un grand A était à l'honneur dans ce festival. La journée de Samedi fut longue : de 10h15 à plus de 20h étaient projetés AD police 1, Appleseed, une compilation de divers clips, Genesis surviver GAIARTH, DOMINION 1, Silent mobius, Cobra (l'épisode pilote en version anglaise), Macross II (seulement la première partie hélas !), Arslan, Rumic World supergal, Ranma 1/2 le film, RG Veda II et video girl Aï No6.

Et ce fut pareil le lendemain ! Les films proposés durant la matinée étaient sous-titrés en Anglais nous permettant de suivre les dialogues et l'intrigue. Tout aurait été pour le mieux s'il n'y avait pas ce vacarme incessant d'une radio sponsor qui perdait son "Energie" pour rien !!! Bref, il fallait s'accrocher pour suivre les dialogues des films en version anglaise. Nous étions tous debout, les yeux rivés sur l'écran et les oreilles déchirés par les hurlements de cette radio ! Ceci dit cela n'a pas empéché un seating preque général en plein milieu du pauvre couloir déjà bien embouteillé ; d'où les déménagements des stands qui appréciaient alors encore moins les DA japonais, et le changement de place du téléviseur dans un endroit encore plus exigüe (1X2m2 = asphyxie et chaleur humaine garantie !) Voila pour les déboires des Animéfans.

Parlons maintenant plus précisemment

© Silent mobius, Kia Asamiya

de ce qui était présenté et que vous ne connaissez peut-être pas :

Tout d'abord je tiens à m'excuser pour AD police, genesis surviver Gaiarth et RG Veda car je n'ai pas pu assister à leur projection les causes étant que je suis sérieusement arrivée à la bourre, faisant partie de la race humaine tout comme vous, mon corps a réclamé de quoi tenir jusqu'au soir et surtout que le train du soir n'allait pas m'attendre.

Commençons par les oeuvres de masamune Shirow. Elles étaient à l'honneur par trois fois : deux projections le samedi en sous-titrées et une le dimanche. *Appleseed* a déçu. Son graphisme doit y être pour quelque chose. Rien à voir avec le manga. Ce manga s'adapte mal à l'animation. L'espace, si bien rempli dans les cases de la BD devient vide à l'écran et on obtient donc pas la même force propre au manga. *Dominion Act1* a beaucoup plu au contraire et cela en grande partie grâce aux deux superbes héroines (qui font partie des méchants une fois n'est pas coutume!). Il s'agit de deux filles chatte aux charmes... comment dire... au physique trés... Bah! Fallait voir l'attitude des hommes présents dans le couloir quand elles ont décidées de faire un streaptise !!! C'est donc à voir pour rigoler un peu de la géne des garçons, eh eh !

Rumiko TAKAHASHI était là elle aussi grâce à *rumic world super gal* ou comment une jeune fille, Maris, tente de se trouver un mari. Délire et fou rire garanties. Son probléme est qu'elle est trop forte, six fois supérieure à la normale d'où les dégats qu'elle cause sur son passage si elle oublie de revétir son armure qui la rend plus innofensive. A voir absolument pour son générique de fin présenté comme un bétisier de la part de notre héroines et de ses collégues...

Il ne faut pas oublier *RANMA 1/2 le film*, une véritable parodie des chevaliers du zodiaque. Cela n'a toutefois pas empêché les acclamations du public masculin (toujours lui!) quand Shampoo est apparue (Wouhouhou... Shampooooo... -cri du redacteur en chef). Pour en connaitre l'histoire reportez vous touit simplement à l'article qui lui est consacré(e) dans ce numéro.

La première catégorie par hauteur étant terminée passons à celle concernant la science fiction.

Le plus attendu fut sans conteste *COBRA* et comme par hasard il passa au moment même ou la radio sponsor était à son plus haut volume (rage et désespoir!). Donc malgré mes efforts je n'ai pas pu vraiment le suivre. Dommage il, méritait de l'être.

En SF la nouveauté fut *Macross II*. Nous sommes resté sur notre faim sans en voir la fin. Belle animation quoique parfois un peu saccadée. A voir pour découvrir la concurrente de lynn minmey qui a une trés belle voix. J'espére en voir la suite un jour...

Troisième catégorie : le fantastique. Frissons garantie avec *Silent Mobius*. Apparemment il a beaucoup plu. L'action est bien menée, les personnages féminins sont trés beaux. Les couleurs forment l'atmosphére du film. Les démons, les Luciferkawks, sont vraiment laids et sans génes (ils vont jusqu'à ennuyer l'héroine sous la douche !). Les effets spéciaux sont superbes et la musique ne fait qu'une avec l'intrigue. Il s'agit donc d'un très bon film qui peut toutefois vous donner une impression de déjà vu (allez voir blade runner et vous comprendrez !).

La quatriéme catégorie peut être nommée cape et d'épée. Il s'agit de *Arslan II*. D'une beautée esthétique sans pareil il mérite plus qu'une simple projection sur une écran couleur 51 CM. Très fluide, l'animation est superbe à suivre et on se laisse facilement emporter. Un jeu de couleurs et de lumiéres sensationnels donne cet aspect féerique propre à ce film. Avez-vous déjà vu *le Seigneur des anneaux* de TOLKIEN, adapté en Da par Ralph BAKSHI ? Allez y de bon coeur et vous aurez un apreçu de ce que est *ARSLAN*.

Enfin la dernière catégorie ! Le genre contemporain. Video Girl Aï, vous connaissez. Comment non ? Aprés tout ce qui fut ecris dans ANIME LAND ! Bin, aprés le manga voila un série de six OAVs sympas qui vous donneront envie de vous procurer les treizes volumes en Manga (si ce n'est déjà fait !). Les couleurs sont très pastels mais elles n'enlévent rien au ton de l'histoire. J'en profite au passage pour remercier Aki qui nous les a traduites lors du Trophée IDRAC. Un vrai moment de plaisir !

Voila ce sera tout. Un grand merci à Toutencartoon qui a su satisfaire nos envies a tous en proposant un programme si diversifié. Espérons que l'année 93 sera du même cru tant du coté festival que du coté japanimation (on a tout lieu de croire que oui ! Eh eh !).

Sandrine BASSAN

COURRIER

des lecteurs

sponsorisé par télécom qui croyait prendre...

Chère rédaction d'Animeland,

Tout d'abord à tous une excellente année 1993 pleine de succès.

Depuis ma dernière lettre de septembre les choses se sont accélérées tant pour moi que les mouvements français des fans d'animation. En quelques mois j'ai lié connaissance avec de nombreuses personnes de mon âge (la vingtaine) passionnées tout comme moi d'animation nippone. Ma collection de vidéo (grace aux sorties très intéressantes en PAL) a explosé alors qu'elle stagnait depuis un an, ma librairie de B.D. s'est mise aux mangas, votre journal ne cesse de s'améliorer, il y a eu la convention de l'IDRAC en décembre succédant à B.D. expo en octobre. Décidement tout bouge sauf héla pour l'heure auprès des éditeurs (tant vidéo que B.D.). Avec la nouvelle année, je pense qu'il faut faire le point surtout après les nombreuses informations recoltées à l'IDRAC et ailleurs. Tout d'abord je donnerai mon point de vue sur ce que je pense des tendances récentes au Japon, puis sur ce qui se passe en France.

Autant que je le sache, l'industrie de l'animation japonaise a connue un "boom" dans la deuxième moitié des années 70 grace notamment à la célèbre série (et à ses séquelles) Yamato (mais il y en a d'autres comme Gatchaman, Galaxy Express 999). J'ai l'impression que cette période 1975 – 1986 est vraiment la décennie "d'or" pour cette industrie surout au regard des productions récentes notamment les séries télé. En effet dans cette période ont été produites des séries marquantes comme Gundam, Cat's Eyes, Harlock Endless Road SSX, Urusei Yatsura, Macross, Dirty Pair, Cobra...

Ces séries avaient le mérite de l'originalité, de scénarii très construits (Gundam en-est l'exemple parfait à ce qu'il me semble), en bref il y avait de la créativité. Or, je remarque depuis quelques années à part quelques bijoux comme Nadia, Dragon Ball (1ère monture et encore), Ranma 1/2 (pour la 1ère partie qui vient de s'achever en France), le souffle de "l'age d'or" n'est plus là (j'oublie sans doute quelques séries marquantes, je m'en excuse mais on en apprend tous les jours sur le sujet, rectifiez mes appréciations selon vos gouts). Quand je vois dans Animage, Nausicaa se faire délogée de sa première classe dans le classement des héros d'animés, je me pose des questions surtout qu'elle est supplantée par une héroine de Sailor Moon (je n'en ai vu que des photos mais franchement le graphisme m'a l'air vraiment mauvais ! Enfin vous pouvez avoir une opinion différente). Il y a de plus d'OVA produites avec plus de moyens que les séries télé, la technique progresse mais au niveau histoire, imagination, créativité je me pose des questions. Les OVA sont moins accessibles au public occidental que les séries et en plus c'est un moyen pour les producteurs de se faire de l'argent en vendant leurs produits chers aux fans (et cela permet bien sur d'avoir des budgets plus élevés que dans les séries télé où ils stagnent depuis dix ans). Il y a une avalanche de productions de qualité variable, à mon avis cette profusion risque de tuer la "poule aux oeufs d'or". D'ailleurs dans le compte-rendu d'Animecon 91 dans Animag vol 2 n°1, de nombreux invités japonais à cette convention dont Ken-Ichi Sonoda, Haruhiko Mikimoto, le directeur du studio Gainax exprimaient leur pessimisme quand à l'avenir de l'industrie de l'animation au Japon notamment pour la télévision. Ces appréciaitons sont semble-t-il les mêmes qui ont été entendues à ANIMECON 92. Il serait, je pense, intéressant de parler de cette question cruciale dans Animeland, peut-être dans une rubrique débat. Nous sommes nombreux à avoir la passion du dessin animé, cela ne doit pas nous empêcher de faire preuve de réalisme, d'esprit critique. Il faut savoir de temps en temps prendre du recul.

Cette dernière remarque me permet de passer à mes impressions quant au mouvement français de fans. Ce mouvement est récent et commence à peine à se structurer (Animeland en est un, sinon le porte-drapeau). M'étant rendu à l'IDRAC, j'ai pu me rendre compte que la majorité du public est composé d'adolescents. C'est un public enthousiaste certes, mais il a trop tendance à mon gout à se centrer uniquement sur ce qui est japonais. Les séries télé les ont fait découvrir le monde du dessin animé mais il faut savoir aller au delà. A l'occasion de la convention j'ai pu voir cette merveille qu'est Porco Rosso, je ne peux que féliciter ANIMARTE de cette entreprise qui à mon sens a parfaitement réussi. Quand je fais la comparaison avec la Belle et la Bete, je ne peux que constater la supériorité de Miyazaki : avec des moyens financiers inférieurs, il a réussi à faire un film original, personnel alors que le Disney malgré sa perfection technique ne créé pas même la magie.

En France, le problème c'est à la fois des a-priori vis à vis du Japon (avec à mon sens du racisme sous jacent : comment les occidentaux peuvent-ils admettre la supériorité dans de nombreux secteurs dont l'économie d'une civilisation non-blanche, orientale, différente ?) et vis-à-vis du dessin animé en général : très peu de gens connaissent ce produit, et le considèrent comme mineur, réservé aux enfants. Je suis absolument en désaccord avec ce point de vue : pour moi le dessin animé peut s'adresser à tous les âges car il permet de réaliser des effets graphiques impossibles ou

presque à reproduire dans le cinéma réel. Je suis indifférent à l'origine d'un dessin animé et ce que je constate depuis longtemps –qu'on le veuille ou non– c'est que l'originalité, la divinité se trouve au Japon. Les américains retrouvent un peu de leur force créative perdue dans les années 60/70 début 80 pour les séries télé (les simpons n'auraient pas pu etre fait il y a dix ans) mais hélas pour les longs métrages d'animation Disney et Don Bluth (et encore) ont tué ou presque leurs concurrents (l'échec de COOL WORLD est significatif). L'originalié apportée par R. Bashli (Fritz the cat, le seigneur des anneaux) a disparu à ce qu'il me semble. En France on porte aux nues Tintin –déjà– succès d'audience et de marchandaising alors que c'est une énorme déception à mon sens (rien à ajouter à l'article du n° 7). Et ça a couté 10 millions de francs !

A force de dénoncer l'invasion japonaise, nous n'auront plus droit qu'aux stupidités genre Captain Planet et aux nullités du genre les Misérables et l'école des champions (tout ça parce qu'elles sont produites en France par des capitaux français). Les pédagogues, enseignants (pour la plupart) pseudo–journalistes sont vraiment dans l'erreur. Ils n'ont rien compris. j'ai meme lu un article de M. Roudevitch un connaisseur dans le dessin animé, mettre dans un même panier les Simpons, Dragon Ball Z, Patlabor, Papa longues jambes, Prince Vaillant, Captain Planet, James Bond Jr... C'est complétement ahurissant, peut–etre après tout n'aime–t–il pas du tout le concept de D.A. pour le petit écran.

Comme AB détient la majorité des droits des séries intéressantes et qu'ils ne bougent pas dans la vidéo (tout comme IDDH) il y a de quoi désespérer surtout quand on voit des centaines de gens près à dépasser des sommes importantes pour avoir du matériel (au sens large) alimentant leur passion (faire un tour chez Tonkam le démontre).

Cependant tout peut évoluer : qui aurait cru, il y a meme pas cinq ans que l'intégrale du Prisonnier, d'Amicalement Votre serait éditée en vidéo avec des livres luxueux sur les séries et un magazine adhoc (génération séries) ?

Peut être qu'il y a des chances que les distributeurs comprennent leur marché.

En tout cas, il faut persévérer dans notre lutte pour la reconnaissance de la valeur du dessin animé particulièrement japonais.

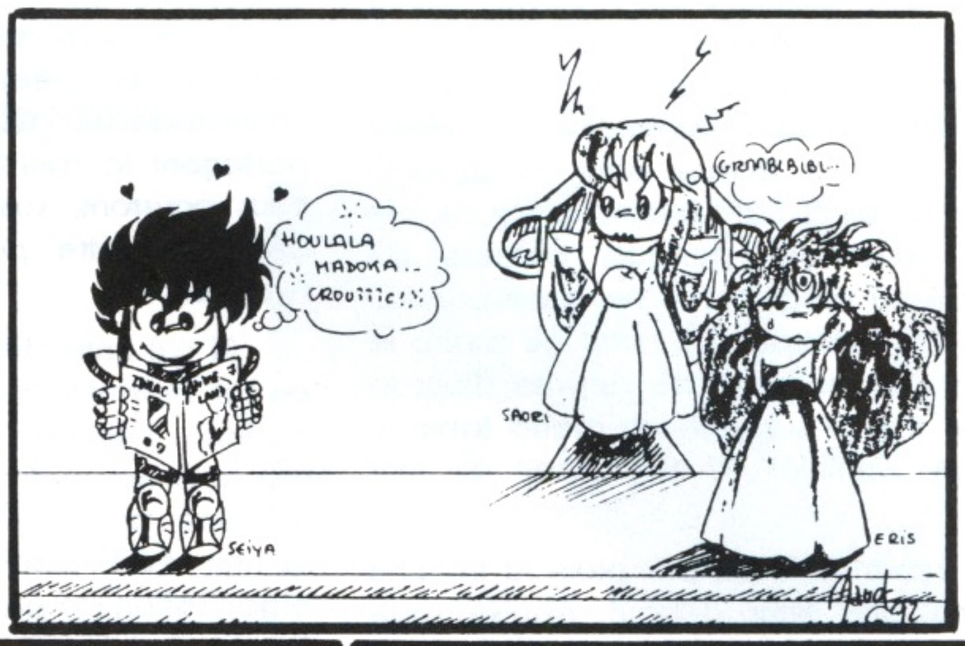
En m'excusant d'avoir été si long. J'espère que cela ne vous posera pas trop de problèmes.

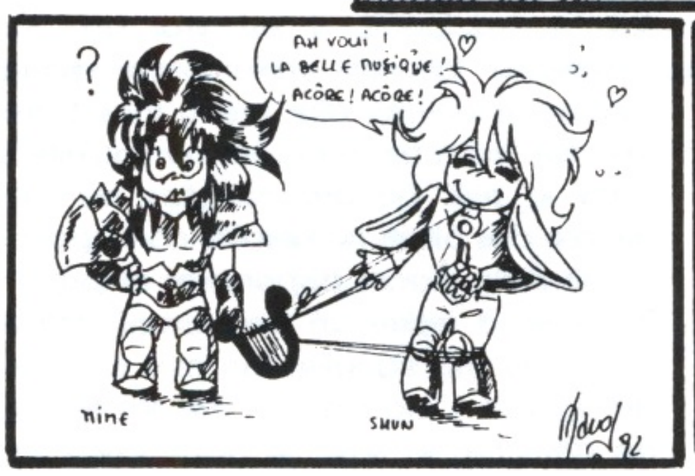
God Bless Animeland.

Ronan LESAOUT

Rien à redire. Analyse pertinente comme on aimerait en voir plus souvent. Les sujets abordés seront sans doute développés dans ANIME LAND, en partie déjà dans ce numero avec ANIME QUEST, un article qui traine dans mes tiroirs depuis trois numeros...

S.D SAINT SEIYA





Salut à toute l'équipe...

De retour de mon fabuleux voyage au pays de l'imaginaire nippon, je n'ai pu m'empecher de coucher sur papier mes impressions (et il y en a) sur ce trophée IDRAC du 19,20 et 21 décembre, ni de vous en faire part. J'espère que vous aurez le courage de lire cette lettre jusqu'au bout (je reconnais que je suis assez bavard) et d'apprécier ainsi le témoignage d'un pauvre lecteur anonyme (quoique plus si anonyme que ça depuis peu...).

Voici donc mon "COMPTE RENDU D'UNE JOURNEE MÉMORABLE OU RÉSUMÉ D'UNE NUIT BLANCHE... À L'IDRAC".

Moi qui suis à peu près aussi doué que Ryoga pour l'orientation lorsque je viens à Paris, reconnaissons tout de meme que cette (2ème) convention à l'IDRAC est plutot facile à trouver.

A peine arrivé, je prends vite un billet et je commence une exploration des lieux, histoire de me repérer un peu. Mais tiens, que vois–je à l'horizon ? J'aperçois effectivement une masse de jeunes gens agglutinés les uns aux autres. Suivant un instinct ancestral ou craignant de rater quelque événement important ou conférence imminente, du fait que j'arrive à l'improviste et sans crier gare au cours de festival, je m'agglutine. Quelle riche idée ce fut là pour moi car après avoir été balloté, malmené, écrasé, aplati meme, par une foule aussi affolée qu'incontrolable à l'idée de n'avoir sa place dans la salle de projection, comme s'il y avait eu le feu ou pis encore une distribution gratuite de Rami–cards, j'apprends finalement qu'il s'agit de faire la queue pour voir RANMA 1/2 II le film.

Et quelle queue ! Tout ça pour un dessin animé que j'ai déjà vu sur TFI, me suis–je dit, naïf que j'étais... "On s'croirait à un concert des Gun's !" j'entends fuser dans la masse populaire, "J'suis sur un pied !" ou encore "On fait la queue pour quoi au juste ?". Après une petite gueulante d'un des hommes du service d'ordre (digne d'un épisode de CITY HUNTER), exédé certainement par ce magma fou qui obstrue la sortie de secours, ça ne devait pas etre la première fois, ni la dernière d'ailleurs, enfin, on entre. "Poussez–pas !", "Vous avez votre ticket ?" Je fouille fébrilement mes poches et je passe in–extremis, dans les dix derniers, je crois. La salle est archi–comble. Je remarque immédiatement les trois poteaux en plein milieu de la pièce. Mais le film commence et un type au microphone commence à traduire, car c'est une V.O. non sous–titrée et je suis nul en japonais. Et là, le choc ! La salle hilare du début à la fin. Il faut avouer qu'il y a de quoi. Sans la censure, ce dessin–animé déjà marrant devient irrésistiblement poilant. C'est après une analyse rétrospéctive que j'ai compris que la censure n'était pas une simple supression d'images (prétenduement choquantes). La censure MUTILE une oeuvre, modifie irrémédiablement son état d'esprit, son ambiance, pour en faire un sous–produit fade et tous publics (la connerie, c'est permis) dont on masque l'origine et la vraie nature, et qui servira dès lors tout juste à faire rire les petits, mais gachera le plaisir des plus grands, sans aucun respect pour eux ni pour l'auteur de l'oeuvre dont l'intégrité bafouée démolit son propos, annulle son travail.

C'est en ayant compris cela que j'ai d'autant plus apprécié ces films en V.O. non charcutée, et exécré ces chacuteurs maudits.

Car la suite est assez simple (quoique pittoresque parfois) : pendant une quarantaine d'heures d'affilée, le jeu (!) a consisté pour moi, pauvre ignare (qui pourtant adore les D.A. japonais est-il besoin de le dire ? Mais si seulement ils étaient mieux diffusés en France...), à rattraper mon retard en courant, chaque projection à peine achevée, faire la queue pour la suivante (j'éxagère à peine). Sans même savoir ce que ce serait d'ailleurs, puisque, comble de l'inonie, aucun programme ne correspondait à ce qui était diffusé. Ça avait au moins le mérite de garder l'effet de surprise (Pour la prochaine fois je suggère un grand tableau d'affichage officiel avec mise à jour constante).

Bref, après en avois pris plein la tronche jusqu'à ne plus tenir debout, épuisé mais heureux, je me dirigeais au radar comme au hasard vers les différents stands. Musica, l'expo de maquettes totalement géniales (la bécane de Kanéda, les figurines féminines, les robots et autres méchas, c'eût été du plus bel effet dans ma chambre ça !) enjambant les sacs de couchage des mordus du jeu de role mal rasés et entassés dans les couloirs des locaux étroits (il faut bien le reconnaitre) pour une si grande famille, épuisée tout comme moi par leur folle épopée de la nuit passée et à qui le café n'avait pas suffit. J'ai quand meme pu discuter avec quelques irréductibles particulièrement résistants (des habitués sans doute) qui m'ont présenté leurs armures et armes factises (de très belle facture) et j'ai même pu assister à un combat à l'épée (à la touche) très impressionant (on eût dit du Conan).

Et alors, c'est arrivé, Animeland est venu nous rendre visite à nouveau "And then, it happens, Akira come to visit us again".

Animeland ? (cris de joie et cotillons) Tatariitataaa ! J'ai rencontré l'équipe d'Animeland ! (il les a vus ! ils existent !). Les bougres avaient leur télévision, en face de leur stand, avec leurs L.D. (AARGH !!!) mais aussi leur console Super N. équipé de l'excellent Ranma 1/2 (encore ! me direz vous) que j'ai eu la chance de pouvoir essayer (double AARGH !!!). J'ai pu ainsi faire enfin la connaissance en chair et en os de ce cher Cédric Littardi, d'Olivier (que j'ai reconnu dans la foule uniquement à la voix, fan de la regretté grande parade des T.V. Toon) et bien d'autres encore, bien sympathiques, dans une ambiance "bon enfant" qui n'était pas sans me rappeller un autre festival que je connais bien, celui de Creil.

Nous avons discuté, de Japananimation en manga, sur les problèmes d'anonymat que représentent le fanzinat et la vente par correspondance, traités d'ailleurs dans le quatrième paragraphe du chapitre "Quelques règles simples tu observeras" du bulletin d'ANIMARTE.

J'ai pu mieux prendre conscience du fait que "les visites de courtoisie sont certes agréables..." (même si personne n'a été en mesure de me renseigner sur le "local privé où seront présents tous les services de l'association" que j'espérais tant) et je ne suis certainement pas le seul, et qu'une convention comme celle de l'IDRAC était justement l'occasion revée d'aller vers les autres, parce qu'ils sont fans de japanimation comme nous (enfin, la plupart, je suppose), de préférence tard dans la nuit lorsque le peuple se dissipe pour ne laisser place qu'aux derniers vrais mordus. Car il n'y a que de cette manière –en créant des liens, en faisant des connaissances avec des personnes qui partagent la meme passion que nous– que nous pourrons, solidaires les uns des autres, défendre notre passion, montrer que nous existons...

Si j'ai entendu au cours de ce festival (et ce fut vraiment un festival) quelques plaintes, parfois justifiées, sur l'organisation par exemple, ne perdons pas de vue que c'est une aubaine pour nous, une chance inespérée qu'une telle convention existe, et que son organisation n'a pas dû etre une sinécure. Alors soyons indulgents. Il est vrai que pour la prochaine fois, un système de queue plus approprié devrait etre prévu (des barrières ? une file indienne imposée, quoiqu'elle eut fini dans la rue, ou des rangées de deux, ou encore des billets numérotés correspondant au nombre de places disponibles et (ou) à l'ordre d'entrée, à retirer un peu avant diffusion. Je pense qu'une signalisation plus claire eut été de rigueur. Cela n'a pas été facile pour moi de dénicher la salle 14 (vous savez la petite salle de projection du haut avec un gros poteau en plein milieu, et un projecteur qui fait des petits points de couleur pour reconstituer l'image, si bien que si vous etes assis trop près vous avez l'impression de regarder une fourmilière multicolore... Cette salle où il fait 40°C au bout d'un quart d'heure). C'était si insupportable cette fournaise que je suis parti avant la fin de Project A-KO avec Ken en jupe et couettes. J'y ai quand même vu Urotsukidoji en pleine nuit (effet garanti) et certaines phrase me résonnent encore dans la tete : "Tell me, old master, is Nagumo the Chojin ?" ou encore : "You, son of the bitch"... Malheureusement cette salle nous fut ensuite réquisitionnée par des rolistes que Chtulhu appelait, nous obligeant à décamper. Heureusement, il restait la grande salle du bas.

Et à ce propos je lui donne la mention très bien en ce qui concerne la qualité sonore – excellente – (la stéréo y est pour quelque chose et ne faisait que décupler l'effet dévastateur de certaines séries comme B.G.C.). Même si pour voir Minmei chanter dans Macross, il fallait slalomer du regard entre le poteau (en bas aussi !) et les têtes énormes des gros mecs assis devant soi (qui avaient du faire exprès d'avoir autant de cheveux) ou encore pour pouvoir lire les sous-titrages de Riding Bean, par exemple.

J'ai ADORÉ Bubble Gum Crisis (et Crash), la qualité des images, le grand écran et la bande son génialissimes y sont pour quelque chose, mais un peu déçu par le film Cobra, rien de plus que la légendaire série – si ce n'est quelques reflets sur "Cristal bay".

Très apprécié également, Silent Mobius, heureusement traduit en simultané (come Ranma) mais pas Baoh (en italien, c'est atroce). Et pourquoi nous avoir torturé avec seulement des extraits de Lodoss War ? J'espère bien que vous aurez le droit (et les droits) de nous le passer en entier l'année prochaine.

Je me suis finalement rendu compte que le charme de ces projections collectives n'avait rien à voir avec une cassette vidéo individualiste enfoncée dans le magnétoscope, seul chez soi. Ici, c'est quasiment un "plaisir collectif" de visionner les clips de City Hunter, par exemple, mon voisin de gauche connaissait toutes les paroles par coeur, ou de rire tous ensemble pendant la projection de Ranma 1/2 (une nana s'est meme exclamée, lorsque parut à l'écran la poitrine pour le moins généreuse d'une Ranma-Chan des plus dévetues, je cite : "les mecs, fermez les yeux"). Aucun ne l'a fait bien entendu, mais l'ambiance chaleureuse qui découlait de tout ça est une émotion qu'il faut vraiment avoir ressentit. Je n'étais pas là pour me gaver bêtement de "dessinimées", mais pour partager ma passion avec des fans comme eux. Vibrer ensemble sur la même passion, partager le même bonheur à la découverte d'un chouette D.A. (nippon de préférence), c'est ça qui comptait vraiment. Et faire de nouvelles connaissances, pourquoi pas !.

Ça a été un moment merveilleux, une nuit inoubliable, et tout ceux qui ont vécu ça comme moi savent de quoi je parle. Je suis impatient de revivre ça l'année prochaine. En attendant, un grand Merci à l'équipe d'Animeland et à tous les organisateurs de nous avoir offert un si beau cadeau de noël en nous faisant passer un samedimanche (week-end en anglais) aussi génial que mémorable au pays de l'imaginaire et de l'annimation niponne.

Bien japanimationneusement,

TOMKAT

Et bien rien à rajouter non plus... Vous aurez tous les autres détails sur ce festival quelques pages plus loin. A nous envoyer des lettres aussi copieuses, nous allons finir par éditer un "spécial courrier". Les dessins que vous avez pu admirer dans ces pages sont de Yong Yi Chong et les SD saint seiya de maud Journet.

Trophée IDRAC 92

Et oui, le festivalier fou est de retour, avant de nouvelles aventures. Sans doute vers Cartoonist, forum du dessin animé au Palais Neptune de Toulon (tél. 94 03 12 67) les 15, 16 et 17 mars. Probablement pas, hélas, vers l'Anime Day file 3, les 17 et 18 avril au Rutland Hotel de Sheffield (Angleterre). Mais certainement vers le festival d'Annecy, du 2 au 6 juin. (Remarquez la subtile façon d'annoncer les manifestations sans mobiliser le rédac-chef et sa rubrique de news.)

© Porco Rosso, Studio Ghibli, Tokuma, Miyazaki.

Pour ceux intéressés par Sheffield, vous pouvez avoir des renseignements en envoyant 3 enveloppes format A5 à votre adresse, une lettre avec votre nom et adresse, et trois coupons de réponse internationaux (dispo. à votre poste). Son accès est réservé aux plus de 16 ans.

Bon, revenons au sujet de mon article. Pour mémoire, le Trophée de l'IDRAC est un tournoi de jeux de rôles organisé par une école de commerce, mais il comprend aussi des animations annexes, comme des séances de dédicaces de dessinateurs de BD, des conférences, et, bien sûr, des projections de D.A. (et de films fantastiques, dans une autre salle).

Cette deuxième session de l'IDRAC a été une formidable expérience pour moi. L'organisation n'était pas parfaite, loin de là, mais je pense que pour la plus part des participants, ce fut un moment très agréable (je l'espère en tout cas). Je suis arrivé peu après l'ouverture, vers 9 h 30, croyant naïvement que c'était tôt, mais presque tout le monde était déjà là et fort actif ! J'ai franchi l'entrée sans payer, me recommandant d'Yvan. Que je trouvais rapidement à l'immense stand AnimeLand. Outre des goods d'Animarte, étaient exposés des fanzines français et étrangers, en vente ou en simple exposition (Manken Z, rapidement épuisé, fut très demandé, preuve que les fanzines ont un public large et pas exclusif). Et bien sûr, on y vendait le numéro 8 d'AnimeLand, bouclé juste à temps pour la manifestation. Sans parler du Move Design spécial synopsis des D.A. projetés, et de la vente des anciens numéros (du moins ceux qui ne sont pas épuisés, i.e. la réédition du 1 et les n 4 à 7). Bien décidé à ne pas me laisser inactif (condition sine qua non pour avoir l'accès gratuit et mon badge "organisateur"), Yvan me demanda quel poste je souhaitais. Etant venu pour voir des films, quand même, je dis : "Les vidéos". Je fus rapidement conduit au sous-sol, dans un petit amphithéâtre (qui peut quand même accueillir 190 personnes, mais je m'attendais à beaucoup plus grand, et la suite montra que cela aurait été souhaitable). Là, le programme avait pris un peu de retard, ce qui se comprenait parfaitement vu

© Vidéo Girl Ai, Masakazu Katsura

Comment ! C'est déjà mon tour !

Quoi vous dire à part que si vous n'étiez pas présent à cette manifestation vous avez fait une belle gaffe !!!

Imaginez un peu : vous avez raté la file d'attente qui menait à l'amphi dans lequel se déroulait une projection de films et d'OAV de pure souche japonaise. Si, si je vous assure ! Mais bien sur vous pouvez vous en mordre les doigts... Et même que vous pouvez vous taper dessus...

Trêve de plaisanteries. Il s'agit là d'un sujet sérieux (PFUuuu...). Ces trois journées -et deux nuits- furent une découverte de ce que le Japon offre de mieux dans le monde de la vidéo et du cinéma d'animation. Et dire que nous pauvres occidentaux nous devons nous contenter de ce que notre "Dorothée nationale" nous montre sur le petit écran. Espérons qu'elle se reprendra à temps car le nombre de séries japonaises est en baisse au profit désastreux d'incipides "soap opera" américains et Français... oups ! Pardon la colére m'égare !

En bref, le programme a plu et tout le monde en redemande. Nous avons remarqué une nette préférence pour COBRA et Macross les films, mais aussi un grand succés pour la projection de Vidéo Girl AI qui nous fut proposée avec une traduction simultanée par vidéo boy AKI... Vraiment génial ! Ai a fait de nombreux adeptes. Toujours du coté fille, Kyuketsuki Vampire Miyu en a charmé plus d'un.

Toute fois je ne peux m'empécher de placer dans ces lignes une critique quand à l'organisation -désastreuse- de ce trophée IDRAC pourtant bien accueilli par le public trés indulgent envers les organisateurs de chaque association. Où donc se cachaient les propres organisateurs de cette manifestation ? Devinez qui a fait les frais de quelques mécontents et mécontentes de la journée ? Et qui a eu la facheuse idée de changer la file d'attente d'emplacement ? Curieuse idée de la mettre juste à l'entrée de l'établissement créant ainsi le plus bel attroupements de personnes -qui risquaient presque l'étouffement- et génant ainsi les stands alentours, de même que la circulation. Merci aussi à Yvon qui a assuré la sécurité avec quelques collégues trois jours d'affilés...

Voila je pense que ce sera tout.

Ce fut une bonne expérience pour chacun.

Je tenais aussi à m'excuser auprés de ceux qui ont eu à faire à mon mauvais caractére (il fallait bien que quelqu'un se décide à prendre en main telle ou telle fonction et faire face ainsi aux nombreux problémes. Merci aussi à ceux qui ont aidé au bon fonctionnement de la section Animation, à la surveillance des stands animarte et anime land !!!

Sandrine

le matériel qu'il fallait interconnecter : deux lecteurs de LD, trois magnétoscopes NTSC et multistandard, un ampli numérique, un lecteur de cassettes audio, un karaoké pour le microphone, un lecteur de DAT, un equalizer, un répartiteur de péritels, une horloge, une petite lampe et un raton-laveur. Euh, non, pas de raton laveur, il s'est enfui quand on a essayé de le brancher. Le tout connecté à deux paires d'enceintes et un projecteur vidéo professionnel, le genre qui vaut une fortune à louer. On y ajoutera plus tard un lecteur U-Matic venant directement d'Italie, pour lire des cassettes doublées en Italien. On m'a demandé si nous étions des professionnels. Ben non, tout a été gracieusement prêté par un ami passionné, Erick, qui avait apporté une bonne partie de son matériel personnel, et qui assura le plus gros des projections. Quand nous fûmes en mesure d'assurer les projections, je fus chargé, avec quelques autres, de contrôler et canaliser le flot de personnes qui attendaient déjà à la porte. Et du monde, il y en avait, de quoi remplir au moins deux fois l'amphi. Mais les consignes de sécurité étaient très strictes, et nous les appliquâmes avec rigueur : tout le monde assis, personne debout ou assis dans l'allée, on ne commence pas la projection avant que tous soient installés. Erick commença par un petit apéritif, un best of de son cru, compilation de génériques originaux. Juste après, les organisateurs du Trophé ont fait entièrement vider la salle, ce qui était dur pour ceux qui étaient en place et qui n'avaient encore quasiment rien vu, mais compréhensible car il y en avait autant qui attendaient dehors (évidement, ceux qui sortaient par une porte se précipitaient pour refaire la queue à l'autre porte). C'est là qu'apparût un problème : un programme avait été établi et diffusé dans l'IDRAC. Il comprenait des OAVs et des films, de longueur variable. Mais les organisateurs, débordés par le succès de nos projections, nous demandaient de ne passer que des films courts, ou de les couper en deux, pour assurer une rotation plus rapide. D'un autre côté, les spectateurs, eux, râlaient car ils avaient attendu longtemps (et payé pour entrer) et trouvaient que les séances étaient trop courtes. Difficile de contenter tout le monde. Je pense qu'en fin de compte, nous avons essayé de respecter au maximum le programme donné. Celui du dimanche fut changé la veille seulement, mais il fut respecté dans l'ensemble. Nous avons aussi choisi de ne pas projeter immédiatement à la suite l'OAV suivant d'une série (notamment pour Vampire Princess Miyu) mais de répéter chaque projection, de sorte que ceux qui avaient vu une séance et avaient dû sortir pour la suivante puissent voir la suite quand ils purent revenir. Un petit reproche aux organisateurs : il y avait deux issues à l'amphi., et logiquement, ils ont décidé d'affecter l'une aux entrées et l'autre aux sorties. Le problème est qu'ils ont changé plusieurs fois d'affectation, sans parler de l'endroit où devait commencer la queue (d'abord aux portes, puis, comme l'escalier était envahi, ce qui nuisait à la sécurité, au rez-de-chaussée). Mais bon, ce sont des erreurs de jeunesse. Je dois saluer aussi la patience et le calme de la plus part des spectateurs, que l'on faisait tous sortir à chaque séance, et qui devaient ensuite attendre trois quart d'heure à une heure que la salle se vide à nouveau pour pouvoir voir

Coucou ! C'est nous !

Ces journées à l'IDRAC ont été pour nous les meilleurs moments que nous ayons passés (qui aurait pu le croire, à quand le prochain ?). Quand vos trois rédacteurs ici présent se sont rencontrés -car ils ne se connaissaient pas- ce fut un délirium aïgu, depuis on ne se quitte plus (à quand le mariage? NDLR)! Nous nous sommes chargés de surveiller le stand du journal ANIME LAND, et parfois celui de ANIMARTE. La chose n'était pas facile, il y avait beaucoup de monde et il fallait tous les contenter 24 heures sur 24 !!! Nous avons tout de même réussi à faire comprendre à Olivier, quittant ses admiratrices, que nous n'avons plus depuis longtemps ni de No3 ni de No2... Mais il a fallu faire face aussi à une horde déchainée qui demandait des tickets pour la salle de projection du sous-sol. Heureusement vers 3 heures du matin, plus personne, on peut enfin souffler...

Christophe : Je veux mon Epéda !!!

Mister X: un ticket pour porco rosso SVP Christelle: Agah?! a p'u, 'evenez p'u taaaard !!! (boum, elle s'endort).

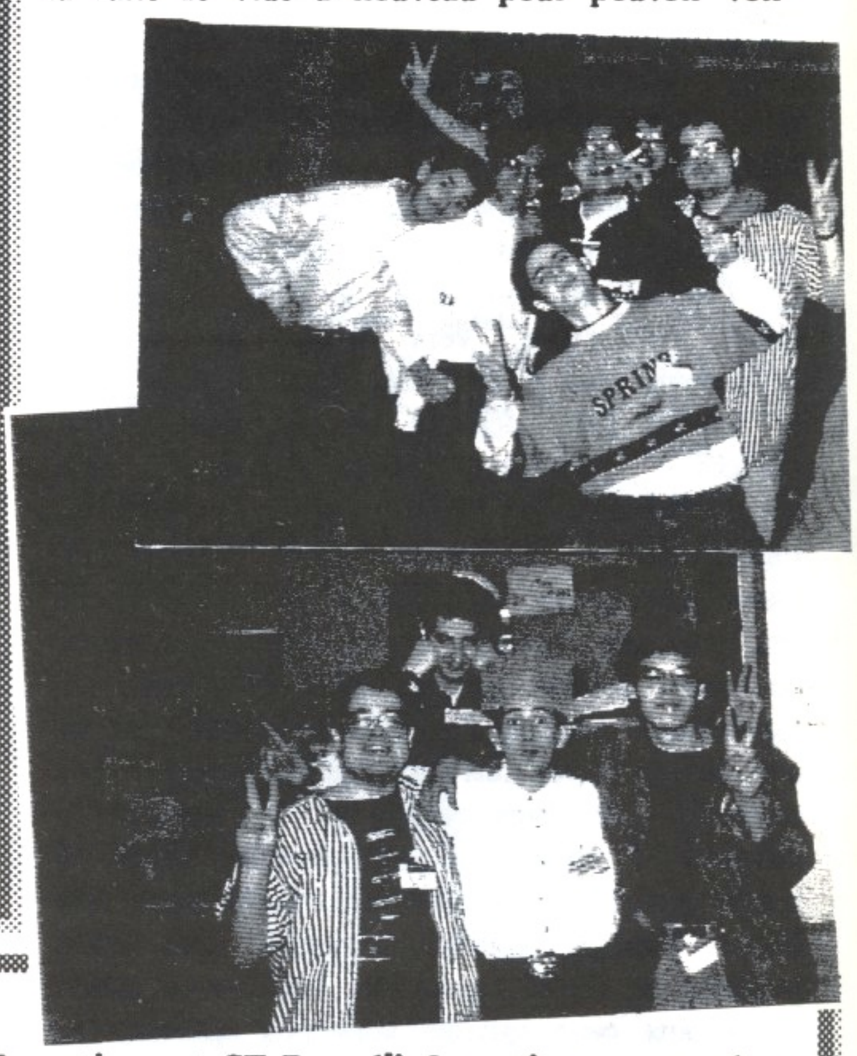
Nicolas, le responsable de la rubrique jeux vidéos, endormi sur une chaise découvre les lois de la gravitation -merci NEWTON !

Quand à Christophe L. (pas celui là, l'autre...), il se retrouve KO au 15 éme Round par son sac !

Conclusion : une demi heure de pause bien méritée sur tout le week end, mais débordement au stand une fois de plus dés la projection au max linder terminée... C'est vers 18 heures le Lundi soir que les postes de télévisions et le projecteur se sont éteint et que vos chers organisateurs se sont armés de balais, pelles, sacs et on remis les lieux en état (t'étais où, hein, christelle ? -christophe).

Nous tenons à remercier Richard, fietzgerald, Jean Gabriel, Jean Benoit, Jun et tous les autres (ils étaient nombreux et nous ont été d'une aide précieuse), les correspondants provinces de ANIMARTE qui étaient présents, Cecile, sandrine, sebastien Bertrand, Willy CULNART, Ronan LESAOUT et tout ceux avec qui nous avons pu discuter au stand de notre passion commune.

Christelle DESHAYES, Christophe CHAFAI dit "ARTE" et Christophe LENAIN dit"CANAL +".



L'ESA

A l'ESA se réunissait l'espace BD, informatique et SF Pour l'informatique voyez chez Douglas. Passons directement à l'étage où nous découvrons une exposition de peintures de nombreux artistes, ainsi que la présence de brillants auteurs de romans tels que Wagner, Lieber, venus dédicacer leurs oeuvre et se faire découvrir par ceux qui le les connaissaient pas (Ambiance très sympas !)

Quelques salles plus loin nous aterissons dans l'espace BD qui accueillait foultitude de dessinateurs aux talents aussi divers qu'excellent. Il y avait entre autre MOEBIUS, SOREL, GABRION, BELAMY, LEDROIT, SEGUR, CAZA, MAGNIN...

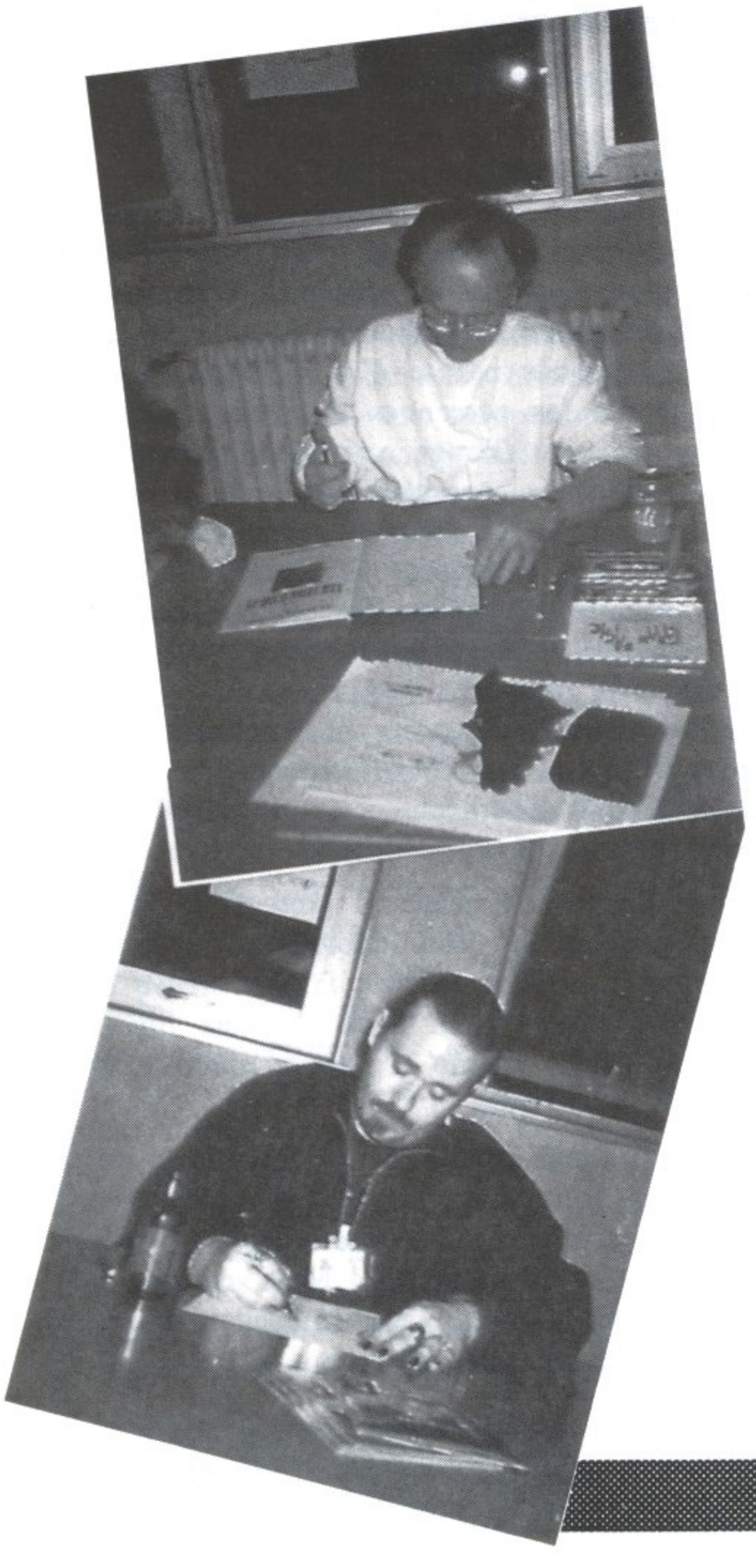
N'oublions pas non plus l'exposition DRUILLET et l'espace vente BD tenu par nos efficaces et non moins charmantes Hotesses (FIFILLES !)

Tout ça pour vous dire que "l'ESA c'est plus fort que toi !"

Olivier BARREAU, vampire de service...

autre chose. J'avoue qu'à leur place, je ne sais pas si j'aurai été aussi patient. Plus tard, le dimanche notamment, il y eut moins de monde et personne n'attendant, on n'avait plus à vider la salle systématiquement. Une raison pour laquelle la salle n'était plus aussi comble était que les responsables d'Animarte avaient pris l'initiative d'installer une télé et un magnétoscope dans leur stand, et avaient réussi à conquérir une salle au premier étage, où ils installèrent un écran, un lecteur de LD et un mini-projecteur vidéo. (A moins que ce ne soit l'inverse, pour le magnétoscope et le lecteur de LD, je n'ai guère eu l'occasion de les approcher). Pour ma part, connaissant la plus part des vidéos projetées le samedi matin, et réservant mon énergie pour celles que je ne connaissais pas, j'ai visité le reste de la manifestation, avec les stands de magasins de goods et ceux d'associations de jeux de rôles. J'ai aussi un peu aidé au stand AnimeLand, et je revenais peu avant la fin de chaque projection pour aider à contrôler le flux et le reflux des spectateurs. Le stand d'AnimeLand était comble, et la vente de tickets pour Porco Rosso marchait assez bien (mais à la fin, de façon surprenante, il y a eu quelques invendus).

Je suis rentré chez moi (à dix minutes de l'IDRAC en métro direct) pendant quelques heures le samedi et le dimanche après-midi, pour me reposer un peu. J'ai aussi choisi de rentrer le soir, vers minuit (peu avant l'arrêt du métro), pour être en bon état pendant la journée. Eric, qui avait assuré presque 24 h de projection non-stop,



m'appela au secours le dimanche matin vers 6 h 30. Une heure plus tard, je fus à pied d'oeuvre pour le remplacer. (Son appel m'honore, car je sais qu'il ne confierait pas son matériel à n'importe qui). Après m'avoir expliqué la manipulation du matériel (couchée par écrit, heureusement), ce qui n'est pas évident, il partit se coucher. Pour vous donner une idée des manips, pour passer d'un LD à une cassette, par exemple, il fallait positionner les bonnes entrées-sorties sur l'ampli., sur le répartiteur de péritels, sur le karaoké, et j'en oublie sans doute. Le plus étonnant est que ça marchait ! Et fort bien puisqu'on a même pu mixer le son des vidéos avec la traduction au micro de Aki. J'ai commencé ma carrière de DJ avec le Hurricane Live de Bubblegum Crisis, histoire de réveiller ceux qui ont passé la nuit dans l'amphi. (qui était quasiment plein). On m'a dit par la suite que malgré l'énergie des chansons, le LD a eu un effet inverse (soporifique), par manque d'intrigue à laquelle se raccrocher. J'ai enchaîné sur le programme prévu, dont j'ai oublié le détail, mais qui est chroniqué plus loin (il me semble que c'était K. Orange Road et BGC 4). Ma position de projectionniste était assez particulière, complètement sur le côté par rapport à l'écran. Cela déforme complètement l'image, mais reste assez supportable.

Video-Boy Aki est venu assez rapidement m'assister, et a fini par prendre complètement les commandes pour faire sa traduction simultanée. Il avait lui aussi son petit coctail de génériques et bandes annonces (avec une forte dominante de City Hunter et K. Orange Road), et surtout une surprise : le deuxième film de Ranma 1/2 !

J'ai aussi assuré la sonorisation (paroles et musique d'ambiance) des deux premières remises de prix des tournois de jeux de rôles. La troisième se retrouva sans sono. vu qu'elle eu lieu le lundi soir, après qu'on ait tout rangé...

Le lundi matin, à 9 h, tout le monde (sauf la permanence au stand) était présent au Max Linder Panorama, cinéma réputé pour son écran géant. Il s'agissait d'orienter les gens vers leurs places, pour voir Porco Rosso. Les spectateurs furent admis avec un peu de retard, car on attendait des questionnaires à faire obligatoirement remplir par les spectateurs, à la demande de la distributrice du film. Lors de l'admission des spectateurs, je devais faire remplir les premières rangées en premier, mais personne ne m'écouta et la salle commença à se remplir par le milieu. Je n'ai guère insisté, vu que moi-même je n'aurai guère aimé être collé à l'écran après une longue attente pour être parmi les premiers à entrer. Et de toutes façons, les spectateurs se tassant, il n'y avait pas de problème d'embouteillage.

La séance fut elle aussi retardée, car on attendait l'attaché culturel de l'ambassade du Japon. Finalement, il envoya un coursier pour s'excuser de ne pouvoir assister à la

projection, pour cause de réunion qui se prolongeait. Il y avait d'autres invités, dont Moëbius que l'on vit entrer, mais que l'on perdit par la suite... Et j'aperçu Caza, en simple spectateur au rez-de-chaussée. La séance commença enfin, après un bref discours d'un des principaux responsables de cette manifestation. Responsable visiblement soulagé, après être passé près de l'apoplexie. C'est un anxieux... La lumière s'éteignit, et la magie de Miyazaki commença. Je ne vais pas raconter le film, je vous renvoie à l'article de Cédric dans AnimeLand. Je dirais simplement que c'est un film superbe, au doublage en anglais assez réussi, même si les voix assez caractérisées (surtout celle de Marco) étaient difficile à comprendre pour quelqu'un qui, comme moi, maîtrise mal la langue orale. C'est un Miyazaki à part entière, avec tous ses grands thèmes et sa poésie, même s'il a surtout des protagonistes adultes, contrairement aux films précédents, Fio intervenant assez tardivement et n'étant pas l'héroïne principale. Je tiens à dire en passant que je suis assez étonné par ceux qui trouvent une ressemblance de Fio avec Nausicaä (mis à part le fait que toutes les héroïnes de Miyazaki ont un air de famille...). En effet, je trouve plutôt qu'elle ressemble très fortement à Ursula, la fille peintre de la forêt, dans Kiki. Bref, après avoir passé une heure et demi de magie, nos remplîmes notre questionnaire, collectèrent ceux des spectateurs, et repartîmes vers l'IDRAC.

Là, nous fîmes une petite conférence sur Miyazaki d'une part (par Valérie Bourbon), et d'autre part sur le dessin animé japonais et sa perception et situation dans les pays européens. Après un exposé général, Cédric fit parler des représentants italiens et espagnols qui s'étaient déplacé exprès pour la manifestation. Nos amis anglais n'avaient malheureusement pas pu venir pour cause de bouclage d'Anime UK Magazine, aussi je fis un bref exposé sur l'animation en Angleterre. Un rôliste, professeur de dessin, vint nous voir et nous demanda ce qu'on aimait dans les dessins animés japonais. Esthétiquement parlant (l'aspect le plus important pour lui), il n'y avait, à ses yeux, rien d'intéressant dans ces séries. L'intérêt de son intervention était qu'il n'était pas agressif ou méprisant, mais ouvert au dialogue et curieux d'avoir nos opinions. Ses questions ont permis à la plus part des gens présents de réfléchir sur les raisons de leur passion. Il n'aura pas été apporté de réponse définitive, je ne pense pas qu'on ait

convaincu notre plasticien de la beauté de nos D.A. préféré, mais chacun repartit un peu enrichit mentalement. Ensuite, nous pliâmes bagage, la tête pleine de belles choses (et de fatigue aussi...).

Je vais conclure par une petite revue critique des vidéos que j'ai pu voir. Elles ne seront pas forcément dans l'ordre où elles ont été projeté, car j'ai la mémoire qui flanche. A noter que toutes les vidéos projetées (à de rares exceptions près...) l'ont été avec l'autorisation des compagnies qui les diffusaient, notamment les compagnies américaines, anglaises et italiennes qui ont doublé ou sous-titré des films et vidéos.

Vampire Princess Miyu, OAV 1 à 3 (sous-titré). Ce fut une révélation. J'avais très envie de le voir, séduit par le thème et le graphisme des pubs. Et ce fut le coup de foudre. Le graphisme est superbe, les histoires sont envoûtantes, d'une lenteur calculée (pour plus de détails, voir l'article d'AnimeLand). C'est du fantastique comme j'aime, et l'apport des sous-titres est inestimable, par la compréhension de l'histoire qu'ils apportent. Je vous recommande fortement ces OAVs.

Hurricane Live. Ce pot-pourri d'images de Bubblegum Crisis m'avait donné envie de voir la série. La musique est fort réussie.

Kimagure Orange Road, OAV "Je fus un poisson, je fus un chat" (sous-titré). Un OAV fort sympathique, où Kyosuke (Max), à l'aide d'une corde magique, échange son esprit avec un poisson rouge, puis avec son chat. Ce qui n'empêchait pas Hikari (Paméla) de retrouver dans ce poisson, puis dans ce chat, la personnalité de Kyosuke. Madoka (Sabrina) pense que c'est parce que ces animaux sont aussi hésitants que lui... Et effectivement, invité, sous sa forme de chat, à choisir entre Hikaru et Madoka, il aura du mal à se décider. Encore une fois, le sous-titrage est un plus inestimable. Situations invraisemblables et hilarantes, suspense et romance, c'est un épisode de fort bonne facture.

Bubblegum Crisis 4, Revenge Road (sous-titré). Une voiture noire ultra-puissante renverse des motards. C'est un jeune homme qui cherche à venger la paralysie de sa compagne, suite à une attaque de motards. Les Knight Sabers vont résoudre ce problème. Malgré l'absence de boomers, cet épisode ne manque pas d'action et de suspense. Haletant.

Ranma 1/2, le deuxième film (traduit). Un des clous (imprévu) de ces projections ! Ce film est superbe, hilarant, bourré d'action et de gags, un régal pour les yeux et le coeur. Si si ! Bon, l'intrigue est moins qu'originale, c'est un décalque total du premier film : Akane est enlevée par un mystérieux beau jeune homme qui veut l'épouser.Mais bien sûr, tout réside dans les détails. Le plaisir de voir ce film a été rehaussé par la joie de comprendre la plus part des dialogues. En effet, Video-Boy Aki nous faisait une traduction simultanée, à la fois discrète (on entendait les voix originales) et expressive. Un conseil, ayez toujours un Video-Boy Aki près de votre lecteur de laser disc. Disponible dans tous les bons Gokuraku video shop !

Video Girl Ai, OAV 1 à 6 (traduit). Pour moi, c'est LE moment fort du festival. J'apprécie beaucoup le manga, pour ses graphismes superbes, son histoire relativement originale, son humour et sa peinture nuancée des sentiments. Et bien, les OAVs ont réussi le tour de force de garder tout ça. Le graphisme est très proche de l'original, une gageure incroyable (j'en ai même oublié la couleur boueuse des cheveux de Ai). L'intrigue est très fidèle au manga, tout au plus ils l'ont resserrée entre l'enlèvement de Ai par son maître et le chemin de croix de Yôta sur l'escalier de verre. Encore heureux, car il faut six épisodes de 30 mn environ pour arriver au quart du troisième volume, après avoir sauté une bonne partie du tome 2. S'ils veulent aller jusqu'au tome 13 (ce qui est peu probable de toutes façons), bonjour le trou dans le porte-monnaie ! Pourquoi n'ont-ils pas fait une série TV ?! (Fortement censurable par l'infâme D., hélas). Bref, ce qui aurait été une très agréable vision de vidéo a été transformé en moment magique par la grâce du verbe de Aki : on comprenait tous les dialogues ! Ce qui n'est pas négligeable pour suivre toutes les nuances de l'intrigue. Encore merci, Aki !

Bastard !! 1er OAV. Un OAV intéressant, où on découvre nos deux héros, et on voit l'apparition de l'infâme D.S. Laisse une impression de "trop court", ce qui un bon signe : je ne me suis pas ennuyé.

Baoh (film) (doublé italien). Le film a un dessin plus agréable que le manga. L'intrigue est assez bien respectée, même si elle a été un peu apurée. Je déconseille ce film à ceux n'aiment pas la vue du sang, c'est assez gore. Par contre, les amateurs d'effets spéciaux, de personnages aux pouvoirs fantastiques, d'action, seront comblés. Pour ma part, j'ai bien aimé, même si le doublage italien choque un peu les oreilles non averties. Je me demande si je ne comprend pas mieux le japonais (à part certains termes techniques)...

Urusei Yatsura, le deuxième film : Beautiful Dreamer (doublé italien). Un film controversé lui aussi. Je l'ai trouvé superbe, mélangeant avec bonheur délire loufoque total, et fantastique poétique et inquiétant. J'ai ris à m'en décrocher la mâchoire, j'ai frissonné par moments, et je n'ai pas tout compris... Surtout une partie de la clé du film a été perdue entre les deux cassettes U-Matic envoyées d'Italie. Un spectateur qui comprenait un peu l'italien a été emballé, un autre qui le comprend autant que moi (un mot toutes les 10 mn...) n'a pas du tout aimé, faute de compréhension de l'intrigue, qui part un peu dans tous les sens. Bah, ça s'ajoute au charme du film, lui apportant un certain flou.

Parmi les vidéos que je regrette un peu de ne pas pu avoir vu, il y a le film de Cobra (à la fois critiqué par les uns, et très réclamés par les autres), Urutsukidoji (doublé et censuré par les Anglais), les autres OAVs d'Orange Road et de Bubblegum Crisis. Je n'ai pas vu non plus le film de Macross, car je l'avais déjà vu. Il aurait dû être projeté en Italien, mais la première cassette U-Matic étant effacée, nous dûmes passer la version en V.O. en L.D.

Bref, il reste de quoi voir pour la prochaine session du festival...

Philippe Lhoste

VIDÉO BOY AKI : Vive la V.O.!

Quel enthousiasme ! Et quelle cohue ! Ce fut un "joyeux foutoir bon enfant" où, malgré les souffrances endurées par les participants, bien rares furent les esprits chagrins à manifester leur mécontentement. La très grande majorité fit preuve de compréhension malgré d'évidents problèmes d'organisation. Quoi qu'il en soit, mon propos n'est pas de désigner d'un doigt accusateur et justicier les organisateurs de l'IDRAC interférant continuellement avec le programme préétabli d'Animarte. (Ah ? Quoi ? Je ne devais pas le dire ? Oups...) En effet, il s'agit ici, au nom de toute l'équipe, de remercier les personnes de bonne volonté qui, sacrifiant leurs nuits de sommeil, ont proposé leur aide au filtrage et placement dans la salle de projection principale. (Merci à la demoiselle en anorak rouge ainsi qu'au sympathique permissionnaire...) Un grand merci, enfin, à tous les fans qui n'ont pas hésité à braver bousculades, compression et attente pour assister aux projections. L'expérience de la traduction simultanée, abordée avec inquiétude et quelques réticences par votre serviteur semble s'être révélée, moyennant un minimum de matériel, viable et satisfaisante. Celle-ci à principalement porté ses fruits lors de la diffusion des OVA de Vidéo Girl Aï où la subtilité et l'intérêt principal, non uniquement visuels, résident dans les pensées et sentiments des protagonistes. A ce sujet, il semblerait, à ma grande joie, que cet OVA ait conquis le coeur de nombreux spectateurs, à en juger par les vagues d'applaudissements et la razzia sur les goods Vidéo Girl qui étaient vendus aux stands des boutiques présentes.

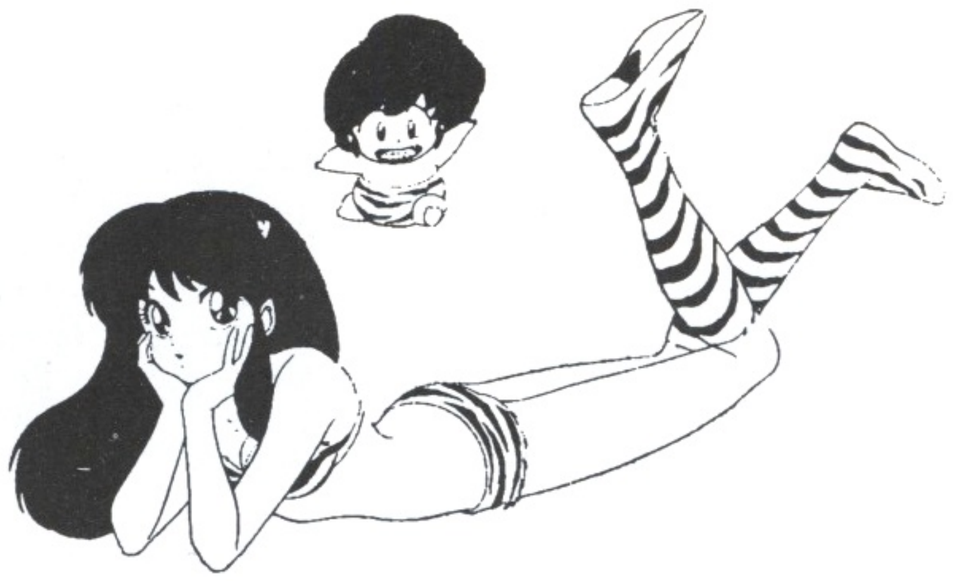
Meilleur souvenir personnel : un fort instructif débat entre les spectateurs présents le lundi soir, les représentants des délégations Italienne et Espagnole et un jeune professeur de dessin ne comprenant pas du tout l'intérêt porté au DA Nippon. Les deux parties, faisant preuve de sérieux et de compréhension, ont contribué au bon déroulement d'un débat de haut niveau s'achevant dans un tonnerre d'applaudissements, prouvant par là même la grande maturité de ceux qui, trop souvent, sont considérées comme des gamins attardés.

Plus mauvais souvenir personnel : la remise des prix du lundi matin pour les lauréats des jeux de rôle où les participants, pourtant réputés pour leur ouverture d'esprit, n'ont pas hésité à manifester bruyamment leur hostilité envers l'animation et la musique d'ambiance jouée : Gundam 0083, choisie parmi les derniers CD en notre possession. Mais, comme le dit notre bien-aimé Rédac'chef, c'est le silence qui répond le mieux aux imbéciles et cela s'est trouvé vérifié à cette occasion (moi, j'ai rien dit !!! -le redac'chef).

Quoi qu'il en soit, pour la prochaine, j'y serais aussi !

DOUGLAS.

Ses impressions, ses états d'âmes et le reste...



© URUSEI YATSURA, Rumiko TAKAHASHI

Salut à vous tous, et en particulier à tous ceux qui sont venus nombreux au trophé IDRAC. Vous vous demandez certainement tous pourquoi notre cher Reacteur en chef surnommé "la terreur de Calamus" m'a demandé de vous donner mon avis personnel sur cette convention, deuxième du nom... Et bien, c'est on ne peut plus simple, j'y étais !! Etant présent au secteur informatique en tant qu'organisateur bénévole de dernière minute, j'était venu apporter mon soutien ainsi que quelques "plus" au niveau du matériel consoles. Avant de commencer de déballer mes critiques (faciles ?) sur le déroulement des choses, je tiens personnellement à remercier toutes les personnes, visiteurs et amis qui nous ont aidés à la bonne mise en place de la convention, ainsi que leur contribution à l'ambiance amicale et solidaire qu'ils ont réussis à donner à la section info ainsi qu'a toutes les autres, comme on me l'a si souvent répété, bravo ! Voilà, c'est fait, je vais pouvoir enfin me défouler! Et dire tout ce j'avais sur le coeur depuis cette fameuse nuit du 18 décembre 1992, nuit de l'installation et première nuit blanche en l'occurence... Tout d'abord, ce fut après quelques petits contretemps que arrivâmes pour débarrasser et réorganiser l'annexe Pde Girard. Pour continuer nous, reçumes une trentaine de PC's en pleine nuit, notre mission si nous l'acceptions, était de tous installer avant le lever du soleil. Première anicroche, il n'y avait pas assez de multiprises et autres rallonges, nous nous débrouillâmes tant bien que mal pour avoir 90% du matériel opérationel après avoir optimisé le système et avoir fait quelques promenades matinales. Il faut dire que nous n'étions pas bien nombreux (7 ou 8 maximum) pour nettoyer, et installer les micros, écrans, consoles, et posters! Bref, ce fut donc après une nuit exténuante que se pointèrent l'aube et le soleil (matinal, comme d'hab !) apportant avec ses premiers rayons, les premiers visiteurs... Heureusement, par la suite tout se passa parfaitement, et dès l'après-midi tout fut enfin opérationnel. Le secteur était divisé en plusieurs parties respectives: consoles,simulation, réseaux, démos de jeux et projection/conférence, le tout en libre accès. Du côté entrée, 3 charmantes hotesses s'occupaient des nouveaux venus, et un vigile les secondaient en cas de problème (il n'y en a pas eu... Trop persuasives ?). Mon premier étonnement vint du fait que 5 ou 6 personnes allaient devoir s'occuper d'une zone aussi vaste et riche en matériel divers, surtout façe aux vols prévisibles... Surtout qu'il était question de faire un roulement, et ce pour deux raisons: pouvoir voir le reste de la convention et pour une raison vitale, dormir (quoique pour certaines personnes ce n'est pas si vital que ça, hein ?)! Petite Anecdote (en passant): En allant annoncer la fin de nos préparatifs, nous eûmes même droit à une invitation de la part des autres organisateurs pour déplacer quelques misérables bancs ! Quel culot !

Alors que nous avions passés une nuit très éprouvante et comptions nous distraire une petite heure avant l'ouverture! Les autres organisateurs visiblement désintéréssés de notre sort nous laissèrent nous débrouiller avec les moyens du bord, ce qui ne les empêchaient pas de venir nous narguer ou nous encourager (hypocrite, non ?). Là encore, sans l'aide d'aimables personnes qui sont venues à notre secours nous n'aurions pu accomplir notre mission. Ce fut d'ailleurs agréable de rencontrer un public aussi attentif, aussi discipliné et aussi sympa que celui que nous avons eus, ce qui n'étaient pas souvent le cas de nombreux pseudo-organisateurs "haut-plaçés" alias les "têtes du JDR" qui sont venus plusieurs fois "squatter" notre matériel et annoncer l'imminent "vidage" des lieux, alors que les seules deux personnes responsables, Christophe Kagotani et Olivier Evain, étaient présentes ! Il faut quand même avoir une sacré dose de culot dans le sang, et avoir trouvé son code d'éthique dans une pochette surprise pour pouvoir se comporter d'une telle façon ! Je fut d'ailleurs à deux reprises, prêt à mettre "la main à la pate" pour régler quelques petits différents...

Mais en définitive, cela se passa assez bien. Les gens avaient l'air de s'amuser, de prendre plaisir à découvrir de nouveaux logiciels et à jouer en réseau, le tout dans une bonne ambiance. La "grosse surprise" vînt du secteur consoles (au fait pas tant que ça, puisque je m'en suis principalement occupé!), le dernier à être installé, the last but not the least comme dirait l'autre...En effet, les Super Nintendo, La PC Engine Duo de NEC et la Kic's (machine venant du Japon, permettant d'utiliser les jeux d'arcades) remportèrent toutes un franc succès parmis les nombreux visiteurs. d'ailleurs, nous avons eus droit à un déferlement de fans de japananimation, venus voir les jeux sur NEC CD-Rom si souvent tirés de leur série, film ou OAV préférés. Nous eûmes même l'idée géniale (ça fait du bien par où Ça passe...) d'organiser des tournois de Ranma 1/2 3 sur NEC (les nombreux fans nageaient en plein délire!), de Street Fighter II (là aussi ce fut un carnage!). Mais le record je croit, et je doit bien l'admettre (snif!) fut remporté par Bomber Man 93 sur NEC, he oui ce multi-joueur (jusqu'a cinq pour être precis) remporta un tel succès qu'un joueur après pratiquement 2 nuits blanches ne parvint qu'avec peine à lacher son joypad après 9 heures de jeu sans interruption, dingue, non ? De mon côté, je ne parvînt jamais à gagner une seule partie, quand je ne me faisait pas éclater dès le début...(En fait, c'était un complot, j'en suis sûr maintenant !). Profitant au maximum de nos quelques temps libres pour manger et aller voir nos chers amis de

Bastard Kazushi HAGIWARA

Madoka, Musica et Animarte à l'IDRAC. C'est au cours de ces moments là, que nous apprîmmes que beaucoup beaucoup d'engagements des organisateurs n'avaient pas été tenus.

Jusqu'au fameux soir, où nous vîmes débarquer comme par enchantement, une troupe de rôlistes qui ayant étés virés d'une annexe pour cause de "tapages nocturne" venaient envahir notre couloir pour finir leurs parties, joyeux, non? Enfin, tout ce passa bien jusqu'a la fin et nous dûmes remballer le matériel. Avec dans notre secteur, un minimum de pertes par rapport aux autres sections. Vols perpétrés on ne sait par qui, mais plusieurs preuves laisseraient à penser qu'il ne s'agiraient nullement de l'oeuvre d'éventuels visiteurs, mais d'organisateurs malhonnètes prèts à tout pour s'en mettre plein les poches ! Je laisse le soin aux responsables de s'expliquer sur ce point, si explication il y a...

Je tiens pour finir dans un bon ton, de remercier au risque de me répéter, tous ceux avec qui nous avons passé ces merveilleux et éprouvants 3 jours et quelques nuits. En particulier les personnes suivantes: Christophe et Yuriko Kagotani, Valère, Olivier et Catherine Cao, Fabrice et tous ses amis, Rhoy Tea, Sylvie tran, Alban leonard, Sophinath Ty, Laurent, les hotesses, ainsi que tout le secteur Japanimation. La liste est longue et je ne peut malheureusement pas les citer tous (j'ai même pu en oublier !), mais sachez que ce que vous avait fait mérite beaucoup plus que quelques remerçiements, c'est pourquoi je vous lègue à vous tous, ma plus sincère estime!

Allez, Oyasuminasai

et à la prochaine !

- les propos tenus dans cet article n'engagent que son auteur et lui seul (corps et âme).

- toute ressemblance avec des personnages existants ou ayant existé serait fortuite et résultant seulement du fruit du hasard.

copyright Otaku 1993

INTERVIEW MOEBIUS

LUNDI 21.12.92

15H45 IDRAC

Encore lui ! Pour notre plus grand plaisir, Moebius, dessinateur de B.D. et passionné d'animation a bien voulu nous donner son avis sur Porco Rosso et sur l'animation en général.

Animeland : Porco Rosso ?

Moebius : Génial. Tout simplement. On retrouve un Miyazaki fidèle à lui meme, denué de toute prétention, qui réalise ici, non une oeuvre philosophique, mais une distraction basé sur des émotions simples, comme, par exemple, le passage sur le cimetière des avions. Tous les personnages sont attendrissants mais d'une manière différente de ses autres films : il y a ici une opposition entre deux personnages (NDR : Marco et Curtis) mais aucun des deux ne tient le role du mauvais. Dans Nausicaa ou Laputa, il y avait un ennemi. Dans Porco Rosso il y a deux individus en marge de la société qui vivent ou survivent dans leur passé. Miyazaki a réalisé ici un archetype du cinéma américain des années 50.

Animeland : Quel sens donnez-vous au visage de Marco ?

Moebius : Le visage de cochon marque la différence qu'il s'inflige par rapport aux autres. C'est une attitude fasciste du héros envers lui-meme, face à son passé et son refus, peut-etre, meme surement, involontaire, de s'intègrer au présent. Moi-meme, je me sens sensible, depuis six ou sept ans, à ma transformation physique. De 17, 18 ans à 44, 45 ans je ne me souciais pasde ce détail mais maintenant je me demande : depuis quand suis-je devenu un cochon ? ! (rire). Un des passages fort du film, c'est le moment où Marco raconte son histoire, son traumatisme, à la petite fille de son ami et qu'il retrouve un instant son vrai visage comme si cette jeune femme projetait sur lui son innocence, comme s'il se confessait et se libérait du poids de son passé. Dans les rapports entre ces deux personnages, il y a une certaine ambiguité, d'autant plus que Fio, est en quelque sorte la réincarnation de l'enfance de Marco. Lors du combat entre ce dernier et l'américain, tous les coups sont portés au visage, peut-etre pour enlever un masque, retrouver l'enfance pour laquelle ils se battent et qui est symbolisé par la fille. Il y a un rapport enfant-adulte, un peu comme dans le "tombeau des lucioles" : la recherche des parents, d'une famille. D'ailleurs Miyazaki met dans tous ses films, une thématique impliquant l'absence. La pureté de Fio dévoile pour Marco l'ame-vraie sous le masque. Miyazaki n'est pas un cochon !

Animeland : Que pensez-vous de la position du D.A.N. dans le marché du D.A.?

Moebius : Miyazaki travaille universellement, meme si sa "nipponité" ressort à travers des films comme Totoro. C'est à cela que l'on reconnait le véritable artiste : faire, quelque soit le contexte, une oeuvre qui a la meme portée pour tous. Malheureusement les Miyazaki sont rares. Le marché mondial est un marché blanc. Pour qu'un produit marche, il faut atténuer les personnalisations (quoique le cinémas de Spike Lee montre un retour à l'oeuvre personnalisée). Personnellement j'ai travaillé sur "Little Nemo" et le producteur... euh... Fujuoka, voulait vraiment que son film soit accepté par l'occident. Il s'est ainsi très vite disputé avec Miyazaki. Il a fait venir des scénaristes, dont moi, pour retravailler le pilote réalisé par Miyazaki pour aboutir à un film médiocre et sans personnalité qui a couté 1 millions de dollars et 3 ans de travail !! Néanmois, quoiqu'il arrive, un D.A.N. est toujours un D.A.N. Le développement de ce que vous appellez la "Japanimation" en Europe à un role très important car il modèle les sensibilités. Meme mutilé comme les dessins-animés que passe Dorothée, il reste une sensibilité ou une insensibilité, japonaise qui pénètre une génération et lui apporte quelque chose "d'ailleurs". Votre journal en est la meilleure preuve.

Animeland : Un bilan positif donc ?

Moebius : Tout à fait. Le problème vient de l'attitude douteuse des adultes. Tout vient de la façon de regarder un D.A.N. Avec un regard objectif, on se rend compte de l'impact culturel et de la découverte des autres qu'il apporte. Si le D.A.N. plait aux jeunes, c'est qu'il n'est pas si mauvais que ça ! Les adultes oublient un peu trop souvent que les enfants sont des adultes sans préjugés. Pour ma part tout me branche bien dans les D.A.N. Le Japon d'aujourd'hui c'est l'Europe du XIXème siècle. Il n'a aucune limite. Il découvre le monde avec un regard vierge. Meme après la censure sur TF1, je vois des trouvailles extraordinaires, des idées originales meme s'il y a parfois un terrible manque d'homogéneité comme dans Dragon Ball.

Animeland : Vous dites sans limite. Ils ont quand meme des tabous ? !

Moebius : Oui, le sexe mais malgré les coups de gomme ou les flous, l'approche est incroyablement plus ouverte, franche, poétique, voire culotté qu'en Europe où on exploite sans vergogne la demande sexuelle. Malgré leur auto-censure, les japonais savent poser les vrais problèmes. Le manga est si expressif, si dynamique ! C'est grace à lui que j'ai découvert l'animation, dans des conventions comme celle-ci aux U.S.A. Le D.A.N. est à l'image du manga.

Animeland : A ce propos, les U.S.A. ?

Moebius : Le nouveau Walt Disney est un désastre. On entre dans l'ère du pourrissement. Sa petite sirène sentait le poisson pourri. On ne sait plus montrer les hommes : dans "La Belle et la Bete", les personnages humains sont horribles et les images de synthèse qui apparaissent tout à coup coupent les rythmes du film et gachent tout. J'ai vraiment été déçu par Dsiney depuis les Aristochats bien qu'il y ait eu un mieux avec Bernard et Bianca II mais on sentait l'influence japonaise. Quant à Don Bluth, il est paniqué, névrosé, confus, c'est une caricature surexcitée de Disney. Le gros problème des américains c'est qu'ils vivent de la pub. Ils se vendent d'une façon éhontée. Il n'y a plus d'innovation chez eux, seulement du business. Le seul renouveau se trouve dans les universités. Mais une fois que les étudiants en sortent, soit ils se tournent vers la pub, soit ils abandonnent par manque d'argent. Les producteurs n'aiment pas subventionner l'originalité.

Animeland : Vous concluez donc à une domination exclusivement japonaise ?

Moebius : Ils me fascinent. Je travaille d'ailleurs avec Jean Aneste comme scénariste pour la Kodansha. On a déjà fait plus de mille pages : (A Massimiliano Di Giovanni de Kappa) peut-etre les publierez-vous un jour ?

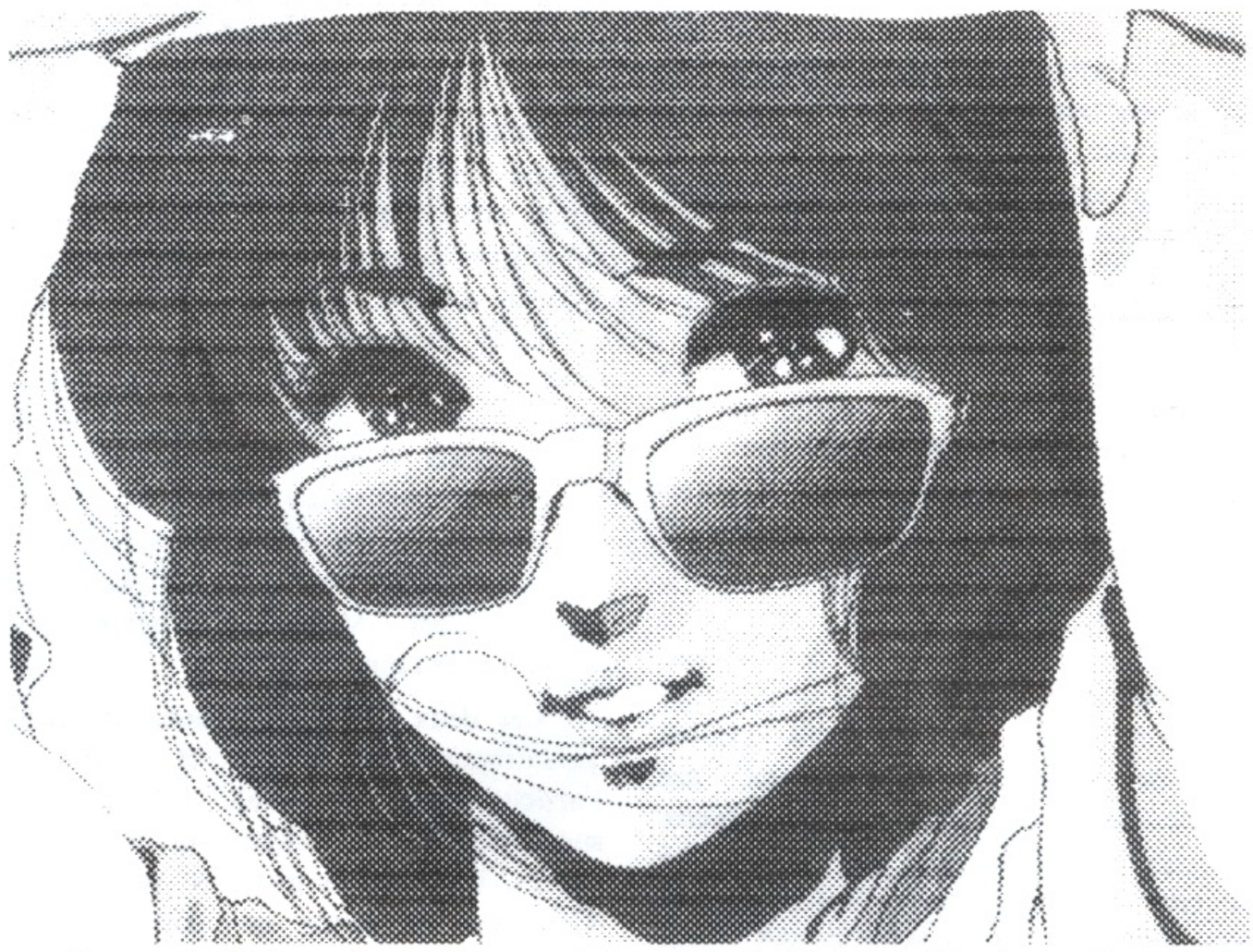
Animeland : Et les brocolis ?

Moebius : Pardon ?

Animeland : Rien, rien.

Propos recueillis par Valérie BOURBON, Nicolas RIMBERT, Cédric LITTARDI. Remerciements à Massimiliano de GIOVANNI de KAPPA magazine, Alfonso MOLINE de dragon ball magazine et Johann Gauthier.

ANIME QUEST



Minmey, la star de Robotech, version américanisée de Macross, Southern Cross et Mospead

L'essor récent de la japanimation, qui s'est rapidement propagée jusqu'à nous, n'est pas unique à la France. A l'heure des récapitulatifs, voici un bref panorama de la situation des anime à travers le monde, de ses effets et des polémiques qui se soulèvent.

Contrairement aux idées reçues, l'animation au Japon n'est pas vraiment en plein essor mais en crise de reconversion. En effet, à l'heure où les coûts de production augmentent proportionellement à l'essor social et à l'inflation, le budget d'un épisode télévisé n'a pas augmenté pendant ces dix dernières années. Les sociétés productrices arrivent à peine à couvrir leurs frais : elles dépendent totalement du sponsor et des droits sur les produits dérivés en général. C'est par exemple el cas de la troisième série de Saint Seiya (les CDZ), King Hadès, indéfiniment retardée car aucun sponsor n'a été trouvé malgré le succès auquel elle semble promise. De ce fait, la qualité des épisodes télévisés à tendance à se dégrader et ceci donne lieu à de la sous-traitance (DBZ, par exemple, est rélaisé en Corée). Pour cela aussi, les conditions de travail occasionnent un manque de jeunes animateurs japonais, découragés par les rigueurs du métier. Une grave baisse de la créativité s'ensuit.

Pour combler à ces rigueurs se crée un marché parallèle : celui des OAV (Original Animation Vidéo) dont on parle tant. Ces DA, lancés exclusivement sur le marché vidéo japonais, sont conçus pour être totalement rentabilisés quelque soit leur succès. En effet, une série de vidéo, si c'est un fiasco, ne présente aucune obligation d'avoir une suite. Un éventuel déficit est facilement absorbable. Ici, pas besoin de sponsor : le prix élevé de ces vidéo suffit pour rembourser le coût d'une animation largement au dessus de celle vue à la télévision. Beaucoup d'auteurs se tournent vers les OAV. Le célèbre GO NAGAI, auteur entre autres de UFO ROBOT GRENDAIZER (Goldorak), refait sa série DEVILMAN en OAV car lors de sa première série télé sur ce personnage (1972) la TOEI rabaissa le personnage principal à l'état de simple superman à forme démoniaque.

Résultat des courses, les OAV se multiplient, et font même l'objet d'une revue assez importante au Japon : Anime V. Pourtant ils ont de graves inconvénients. "Les OAV sont destinés à un public de maniaques de l'animation. Or les auteurs ont besoin d'un vaste public que seule la télévision peut leur procurer." déclarait il n'y a pas si longtemps le président de la Nippon animation lors d'une interview. Les OAV ne peuvant pas atteindre le grand public, ou alors on doit en tirer une série (c'est le cas de Patlabor). Il suffit de regarder le classement de l'Anime Grand Prix pour se convaincre qu'ils ne peuvent susciter une incommensurable vague de popularité, même pour les plus célèbres d'entre eux (par exemple Record of Lodoss War). Il existe donc des fans qui ont tendance à acheter des Laser Disc ou même des originaux plutôt que de faire des copies, et tout va.

Le dernier type de production est le film d'animation. Avec de gros budgets, diffusés dans les salles de cinéma, on a le plus beau de la japanimation. Il faut remarquer que pour atteindre le succès maximal, une série ou un film doivent être vraiment tout publics, comme les films de MIYAZAKI par exemple. Un film comme AKIRA, non destiné aux enfants, peut connaitre un grand succès, mais il faut ensuite relativiser sa popularité : ce film n'est jamais sorti vainqueur d'un Anime Grand Prix. Un film peut souvent dépasser la popularité d'une série ce qui s'explique par son énorme budget ; mais il est sans doute plus difficile à rentabiliser et souvent seule la vente de droits dérivés compense. Les studios GHIBLI eux-même n'ont pas rentabilisé un film avant Magio no Takkyubin. Le marchéjaponais est donc fluctuant et il est bien difficile de savoir où investir...

Liés économiquement et en quelque sorte culturellement au Japon, on compte les NPI (HK et Taïwan en paticulier). Or ces pays ont en général usurpés les droits dérivés internationaux de série. En fait, ces pays achètent les droits de diffusions de nombreuses séries, voir des films, au Japon, et ceci très rapidement en général. De ce point de vue, pas de problème, les DA japonais y sont en général diffusés très rapidement après avoir étés séléctionnés. En revanche, on y trouve des tas de produits faits maison : copie de cassettes vidéo et audio, copies de CD, posters, etc... Ces produits dérivés, nombreux et bon marché, permettent d'atteindre un vaste public puisque celui-ci n'a pas besoin d'investir des sommes folles pour la moindre cartelette. Ils constituent une exellente approche du DA, mais sont dits pirates car les droits d'exploitation ne sont dans aucun des cas possédés.

Historiquement, le problème de l'export des séries japonaises se pose en premier lieu aux USA qui achètent les séries en Orient et les remodèlent au possible de façon à les puériliser. Comme à chaque fois que la censure s'en mêle, le résultat est déplorable, par exemple pour KAGAKU NINJATAI GATCHAMAN (le groupe de ninjas scientifiques gatchaman) plus connus ici sous le nom de La Bataille des Planètes, l'un des exemples els plus mémorables (Voir encadré). En Amérique, et celà depuis des années, les immenses possibilités télévisées de la japanimation ne peuvent pas être atteints pour la simple raison qu'il éxiste un production "locale". Les Américains font eux-même leurs DA, ou les font coproduire avec le Japon. Mis à part Walt Disney, cette production télévisée est d'une mauvaise

qualité effarente ! Scénarii niais et répétitifs qui font intervenir une morale stupide sans originalité ni de style graphique ni de personnages (souvent repris d'un film Américain à succès comme Rambo, Teenwolf, Ghostbusters ou Beetlejuice...), thématiques partiotiques au possible... Enfin bref, une horreur ! Le dégoût des américains pour ce qu'ils appellent "saturday or sunday morning cartoons" s'exprime dans la vague actuelle autour des Simsons, premier DA innovateur.

Cette situation dramatique n'a d'ailleurs pas empêché la création d'un public de fan de japanimation. En effet, quelques DA japonais ont filtré comme Uchu senkan Yamato (le croiseur de l'espace Yamato) dit Star Blazer ; Gatchaman ainsi que le célèbre et incomparable Robotech (voir AL n 3). Cette dernière en particulier fit comprendre à de nombreux jeunes américains que le DA n'était plus le "truc puéril" qu'ils avaient l'habitude de voir... ce qui lança des centaines de fan à la conquête des nombreux OAV qui apparaissaient alors sur le marché japonais (voir AL n 1). Le phénomène est largement aidé par la proximité des deux pays ainsi que par l'utilisation en commun de standard audiovisuel NTSC. Le réseau national du fan, de boutiques et de journaux ainsi créé aboutit rapidement à des conventions de grande envergure dans le style Animecom ou Project A-Kom. Depuis son origine même, ce public est spécialisé dans les robots et autres SF, avec le reste qui a été pendant un temps méconnu. Les titres édités en version sous-titré en Anglais en attestent : Dangaioh, Dominion, Gunbuster, Appleseed, Bubblegum Crisis... Parallèlement à cela évolue le marché du manga avec quelques titres (de Appleseed avec 16 000 exemplaires à de nombreux autres autour de 8 000), mais leur prix élevé et leur fomat noir et blanc les rendent beaucoup moins attrayants que les comics qui occupent déjà largement le marché.

A l'heure actuelle, l'Amérique du nord et bloquée entre deux tendances. L'une conservatrice qui tend à débiter tous les stéréotypes habituels à la japanimation, faisant censurer dans un DA non pas ce qui est violent, mais ce qui est japonais (et c'est fondamentalement différent 8). La seconde tend vers le DA japonais : il s'agit des fan ainsi que de quelques professionels. Le projet Robotch II : The sentinels, qui n'a jamais abouti, a non seulement révélé cette tendance, mais a aussi dévoilé les lacunes des Américains qui sont loin d'avoir des cahracter designers dignes de ce nom. Alors, quelle solution envisager, celle des simsons simplement, un plus large ouverture d'esprit, ou bien le retour à Walt Disney ?

Ce qui nous amène au vieux contient où les panoramas audiovisuelssont looin d'être homogène, à la veille de l'unification. Certains pays ne connaissent pas notre chance. C'est le cas de l'Allemagne, qui a droit à l'ensemble des navets Américains, mais au niveau japanimation c'est le calme plat. Ils ont droit à Captain Future (Capitaine Flam), à la version intégrale de Miyuki, ce qui est un exploit (voir AL n 2) et à un occasionnel film, un Tezuka par exemple.

L'Angleterre présente les mêmes difficultés... seulement voilà, ele est très proche culturellement des USA et bénéficie dans une large mesure des progrès qui y sont faits. Si ce pays ne bénéficie pas du NTSC comme standard vidéo national, en revanche la population est souvent équipée pour le lire et peut largement faire appel aux copies PAL venant de Hong Kong. Les mouvements internes commencent à s'organiser en particulier avec la naissance du fanzine Anime UK et il semblerait qu'ils se tournent de plus en plus vers l'intérieur du continent. Mais encore une fois, ceci concerne seulement les fans.

Les deux piliers européens en matière de japanimation sont l'Italie et la France (voir l'article dans le No6). L'Italie a connu successivement des vagues de robots, de soap opéras, de magical girls, de séries de sports, d'histoires de héros en armures, de séries d'arts martiaux. Résultat : c'est de loin devatn tous les autres le public le mieux formé qui y nait. Seul un tel pays pouvait donner naissance au célèbre ANIME -l'encyclopédie complète de l'animation japonaise, à des articles d'une telle profondeur... En revanche, la France accuse de graves lacunes. Un marché vide pendant des années, déclenché par la vague de Robotech puis réallumé avec Saint Seiya et Dragon Ball Z. Mais souvent le public considère que ces série sont des exceptions, il n'a que rarement la curiosité d'aller chercher plus loin. On ne peut donc pas savoir s'il s'agit d'une simple mode, celle de DA basés sur le combant incessant. Heureusement, la génération précédente a de bonnes bases. Les situations en Suisse et en Belgique sont largement calqués sur les grilles de programmes françaises en général. Mais aujourd'hui, avec la disparition de la Cinq, Berlusconi est en train de prendre le contrôle de chaines à travers l'Europe.

Ainsi le marché le plus jeune, et aussi le plus dynamique en ce moment, est celui d'Espagne. Depuis peu y sont arrivés nos CDZ et DB de France. Toujours soumis au même traitement puéril (par exemple, les génériques sont repris sur les français. Quel gachis quand on connait Soldier Dream ou Cha-la Head cha-la), l'impact de la nouveauté sur les jeunes c'est vite fait ressentir : c'est surtout le cas pour DRAGON BALL. L'éditeur Comics Forum s'est empressé d'acheter les droits du manga et de le publier sous une forme idéale, très bon marché. Et ceci sans compter la naissance-éclair d'un Toriyama fan club.

CEDRIC LITTARDI

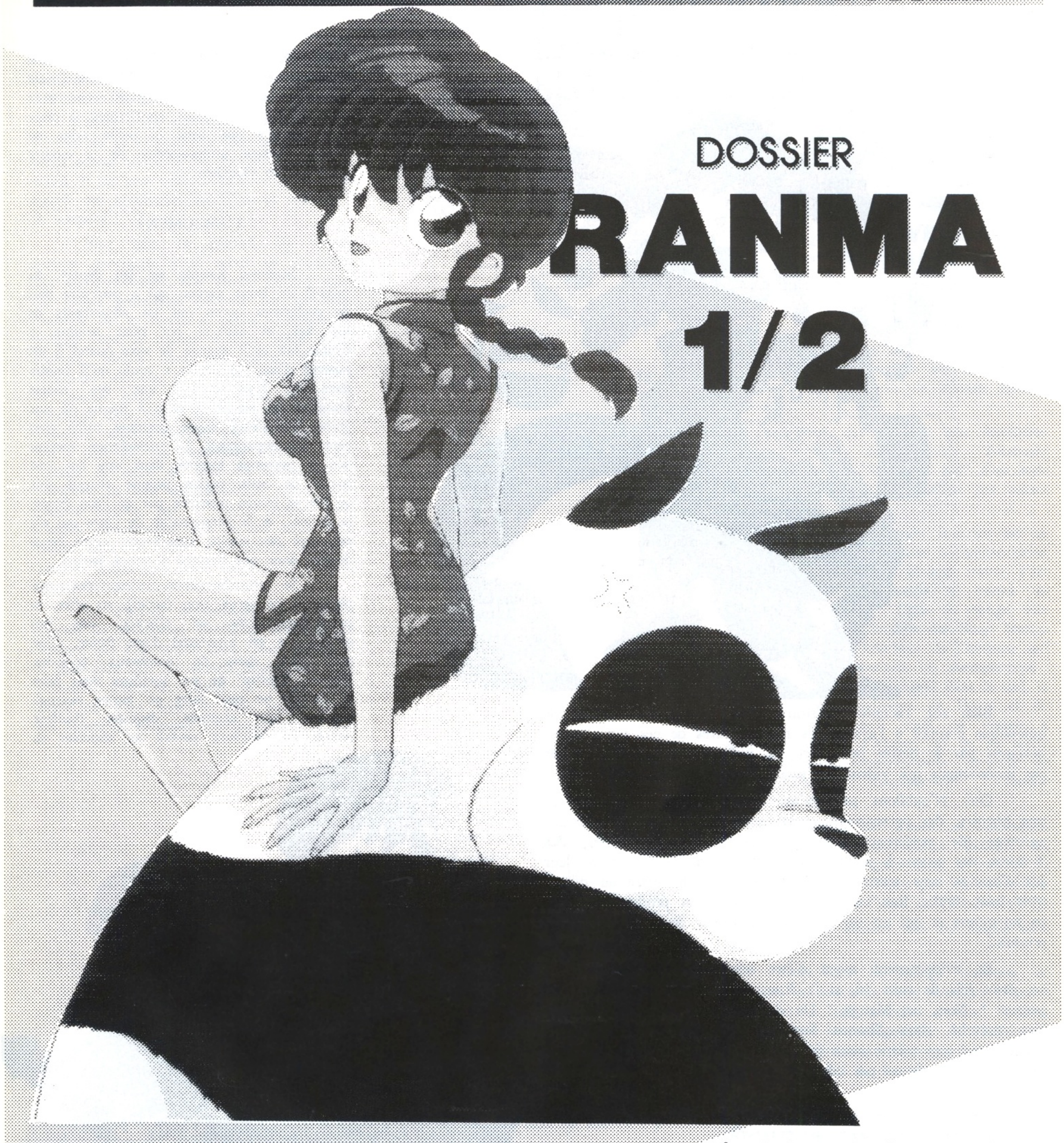
Cet article fut à l'origine écrit pour le No6 d'Anime Land. Les choses n'ont guére changées depuis, à part pour l'édition en français de Dragon Ball...

GATCHAMAN

La première série du célèbre groupe de Ninjas du futur a connu un traitement exceptionnelement mauvais. Les droits internationaux sont rachetés à la Tatsunoko par la société Sandy France Film Syndication. Bien entendu jugé trop violent, on procède en rompant les liens entre les épisodes pour les rendre indépendants les uns des autres alors que dans la VO ils se suivent. Mais ça ne leur suffisant pas ! Encore fallait-il raccomoder les incohérences. C'est alors qu'ils rajoutent des scènes d'animation inédites où un mignon petit robot à la mode, 7- Zark-7, vient expliquer l'intrigue incompréhensible. Et, comme si ce n'était pas assez, ils changèrent aussi les éléments de base de la trame, jugés inaccessibles. Le groupe de Ninjas scientifiques est rebaptisé Force-G ; on nomme le tout Bataille des Planètes. Bilan : il ne reste qu'entre 10 et 15 minutes d'animation des épisodes originaux qui sont réduits en nombre de 105 à 85. Bon sang, mais c'est bien sûr !

© GATCHAMAN, TATSUNOKO PRODUCTION.

DOSSIER RANMA 1/2



Nous en avions déja parlé dans notre numéro 4 (pp.15-18) dans le cadre d'un dossier sur Rumiko Takahashi, mais, puisque nous en voici affligés télévisuellement grâce au Club Dorothée, il nous paraît utile d'y revenir plus en détail: il s'agit bien-sûr du dessin animé "Ranma".

De quoi parlerons-nous dans ce dossier (!) entièrement consacré à un seul dessin animé ? Et bien... Puisqu'il s'agit d'une série-culte, nous irons jusqu'au fond de tous ses aspects ! Que voilà-t-y-pas un programme alléchant, n'est-il pas ? 'tendez, z'avez pas tout lu ! Nous allons faire connaissance avec TOUS les personnages de l'histoire, tous ! Du plus connu (la/le héro(ïne)) jusqu'au dernier figurant : TOUS font partie de l'Univers de Takahashi Rumiko, torturée intérieurement et cependant si prodigue d'elle-même ... Oh !.... oulah... Où je vais, là ?

Bref. Revenons sur Terre : en plus d'une description détaillée des protagonistes de l'action de ce roman-fleuve, nous (pourquoi pas ?) raconterons succintement l'histoire, ou plutôt les histoires que nous pourrons nous ennuyer à découvrir en France sur FRANCE 1, dans les mois (ou les années, au gré des diffusions-rediffusions) à venir... Nul doute que Ranma fera de très nombreux (ses) fans au pays du Beaujolais-Camembert, comme déja au pays du Big Mac-Coca et surtout dans celui des cerisiers-Soleil Levant...

Bien sûr, raconter l'histoire, c'est facile, à la portée de quiconque connaît à l'avance les mésaventures de ces personnages désignés par le destin pour être les victimes de la pluie ou de ces inconscients qui vident des seaux d'eau par la fenêtre.

Oui. N'oublions pas qu'un dessin animé, c'est bien-sûr une histoire, des personnages, mais aussi des images, des images animées (de préférence), de la musique, des figurines, des T-shirts, des pinces à paille (pour ceux qui ne peuvent boire leur jus d'orange sans mettre les doigts au fond du verre au moins trois fois), bref... Tout ce qui tourne autour du produit télévisuel en lui-même et qui est un excellent indicateur de la "santé" dudit produit...

Et, évidemment, avant d'être adapté(e) à la télévision, et ce, deux fois de suite (si, si !), Ranma ni bunno ichi était... Un garçon ? Non, un Manga ! Un de ces manga qui a tellement bien marché, dans Shonen Sunday (& Comics), qu'il compte parmi ceux que même ceux (et celles) qui ne savent pas lire sont impardonnables de ne pas connaître, à présent...

Après ses deux grands succès que sont "URUSEI YATSURA" et "MAISON IKKOKU", Rumiko Takahashi continue sur sa lancée avec "RANMA NIBUNNOICHI (1/2)". Comme "URUSEI YATSURA", "Ranma 1/2" est aussi bien une comédie estudiantine qu'une histoire à l'eau de rose, bien que se démarquant nettement de la première par la bizarrerie adorable des situations évoquées par l'auteur...

Alors que "URUSEI YATSURA" mettait en scène un monde extra-terrestre et surnaturel, "RANMA 1/2" se déroule dans un Japon fort sage, à l'image de celui avec lequel nous avons déja fait connaissance dans "MAISON IKKOKU", et s'intéresse aux Arts Martiaux et aux légendes d'Extrême-Orient remaniées à la sauce Takahashi sous leurs formes les plus farfelues, confirmant la place exceptionnelle que tient la petite reine du manga comme ambassadrice de la culture japonaise en Occident.

L'ARGUMENT

Saotome Ranma est (au départ, du moins) un jeune garçon qui a peut-être plus de problèmes qu'en ont les adolescents de son âge, et ceux-ci ont pour origine le simple fait qu'il change de sexe quand il est aspergé d'eau. Le destin a voulu qu'il tombe dans le Nyaniichuan, une des mares maudites du Jusenkyô, celle-là même où une jeune fille s'était noyée quelques mille cinq cents ans auparavant. La malédiction voulant que la personne tombée dans une des 144 mares de cette région prenne chaque fois qu'elle se trouve mouillée par de l'eau froide, la forme... et la personnalité de l'être qui s'y est noyé des siècles auparavant; notre héros devient donc une héroine à temps partiel.

Sa transformation n'est pas que physique (ce serait trop facile!), en effet, sa psychologie-même est affectée, une fois qu'elle/il a été aspergé(e) d'eau froide. C'est ainsi que, dans de nombreux épisodes, Ranma "profite" de son sortilège pour faire ce qu'elle ne peut faire en temps normal, comme, par exemple, déguster (baffrer, plutôt) un délicieux parfait au chocolat au

RANMA NIBUNNOICHI らんま1/2

ESCAPADE VERS LE MANGA

restaurant, au faire du charme à ses adversaires, pour les amener à faire ce qu'il/elle attend d'eux (procédé particulièrement utilisé avec Ryôga et Kunô !)...

Mais, étant donné qu'il lui arrive très souvent de se transformer par accident (une petite averse soudaine ou un seau d'eau mal placé), il est plus souvent qu'il ne le voudrait assailli des problèmes des filles de son âge : les garçons !

Bien que, la plupart du temps, Ranma parvienne à se sortir de situations fort embarrassantes, elle tombe parfois dans des pièges grotesques (comme par exemple, l'épisode de la canne à pêche magique de Ryouga dans le manga n 23!)... Mais, bien-entendu, Même dans ces cas-là, Rumiko Takahashi continue à la faire parler comme un garçon (sauf dans l'épisode 31 de la deuxième série, ou, à la suite d'une perte de mémoire, Ranma devient une fille "pour de bon"). Bien-sûr, ses problèmes d'identité sont l'image de ceux de tous les adolescents ; d'ailleurs, ils sont abondamment repris, sous d'autres formes, par le même auteur, pour d'autres personnages, que ce soit dans cette même série ou dans d'autres: on trouvera quantité d'exemples dans les Rumic Worlds, Urusei Yatsura, etc.

Si d'autres personnages se trouvent affectés de problèmes similaires (variante: la créature qui s'est noyée dans "leur" mare), il va sans dire que les ennuis relationnels sont moindres lorsqu'on prend la forme d'un panda ou d'un adorable petit cochon noir, que lorsqu'on s'adresse alternativement à une autre personne en tant que fille ou en tant que garçon... surtout si on a une jolie fiancée... Très jalouse !

Ceci n'est (peut-être) pas un mal, puisque la charmante Akane n'aime pas les garçons (Du moins c'est ce qu'elle affirme haut et fort, comme une bonne partie des filles de cet âge-là)... et comme le disent si bien ses soeurs: Ranma n'est qu'à moitié garçon. Si, lors de leur première rencontre, Akane et Ranma-chan (fille) s'entendent comme larrons en foire et vont par la suite devenir ce que l'on pourrait appeler de bonnes copines, les relations entre Ranma-kun (garçon) et Akane se révèlent assez chaotiques, à l'instar des relations "amoureuses" de Lamu et Ataru dans "URUSEI YATSURA". Dans le manga, il n'est pas un jour sans qu'Akane ne crie "Ranma no baka!" ("Idiot de Ranma !").

Bien sûr, pour ajouter à la confusion, Rumiko Takahashi nous sert également une floppée de personnages secondaires, ceux-ci pratiquant des techniques d'arts martiaux très variées. Il y a Ryôga, l'éternel rival de Ranma, au sens de l(a dés)orientation légendaire; Shampoo, la jolie petite chinoise amoureuse de Ranma-kun ; Kuno, amoureux tout à la fois de Akane et de Ranma-chan; Cologne, l'arrière-grand-mère de Shampoo, et bien d'autres encore, que vous découvrirez un peu plus loin.

Cette bande dessinée a vu le jour dans Shonen Sunday en août 1987, et se poursuit actuellement (au moment où nous écrivons ces lignes, nous en sommes au volume 23 des recueils de Shonen Sunday Comics).

Les personnes qui ne sont pas familières avec l'humour de Rumiko Takahashi pourraient trouver "RANMA 1/2" d'un style un peu candide et ne méritant pas autant d'attention.

Cependant, Takahashi Rumiko est un maître en ce qui concerne la transcription des relations humaines, et son travail s'est largement amélioré depuis le temps de "URUSEI YATSURA". Dans le manga, elle joue beaucoup avec le style des Shojo Manga pour accentuer le non-sens de l'humour qui se dégage de ses scenarii. Un exemple-type : Ryôga "aux anges", s'élançant dans le ciel, la larme à l'œil, environné de fleurs et de parfums, parce qu'il vient de réussir à attirer l'attention d'Akane, ou de se sortir d'une situation embarrassante vis-à-vis de Ranma-Chan, magiquement rendue amoureuse de lui.

Le dessin est propre, et l'utilisation qu'elle fait des expressions faciales est probablement sans égale dans le monde du Manga (qui n'a été frappé par les expressions de la honte ou des "yeux de l'innocence" ?).

De quoi inspirer une très longue série animée...

Alors que le manga continue de paraître, la deuxième série télévisée (Ranma Nettôhen) a été arrêtée à son 143ème épisode, avec le passage-éclair de Nodoka, la mère de Ranma (qui correspond au volume 22 -chapitres 2 à 6, du manga).

L'histoire racontée dans les séries télévisées diffère parfois de celle parue dans Shonen Sunday, que ce soit dans l'ordre des aventures, dans des détails (comme la saison ou les objets -parfois, seule la situation est conservée, même les personnages changent), ou carrément dans le scénario (près de la moitié des épisodes n'ont pas de contrepartie sur le papier ; pour plus de détails, reportez-vous au tableau de corrélation). Ceci peut être dû au fait que les épisodes sont limités dans le temps (entre 20 et 25 minutes), qu'il y a la nécessité de "synchroniser" les saisons avec les saisons réelles. Un épisode qui passe en août doit SE passer en août, avec les personnages qui se plaignent de la chaleur, etc.

LES SERIES TELEVISEES AU JAPON

RANMA en dessin animé au Japon consiste en deux séries (fondues en une seule, en France), deux OAV et deux films.

La première série est diffusée du 15 avril au 16 septembre 1989, à un rythme hebdomadaire. Dans ces dix-huit épisodes, les personnages sont adaptés à l'écran par le character designer Atsuko NAKAJIMA. Le générique de début restera toujours le même : JAJAUMAI SASENAIDE (Nishio Etsuko), par contre, la chanson de fin changera une fois : d'abord PLATONIC TSURANUITE (Sakagami Kaori) jusqu'à l'épisode 14, puis EQUAL ROMANCE (Coco).

Dans cette première série, nous seront présentés les principaux personnages : d'abord Ranma et son père sous leurs deux formes, la famille Tendô, puis Tatewaki Kunô, Tofu-sensei et son squelette Betty-Chan ; plus tard, Ryôga, sous sa forme humaine comme sous son apparence de petit cochon noir, Kodachi, puis la mère de Tofu, et enfin Shampoo.

Dans le même temps, on découvre le caractère de tous ces nouveaux-venus dans notre univers animé : l'éternel antagonisme entre les parents et les enfants, enfants qui n'apprecient guère que l'on décide de leur mariage à leur place ; Genma, froid et sans émotion, le contraire de son ami Soun, explosant ou s'évanouissant d'émotion au moindre évènement. Les trois filles Tendô, chacune étant un stéréotype différent. L'une, ménagère modèle, l'autre, garce finie, et la troisième, cachant sa timidité sous des dehors agressifs. Il y a bien-sûr une école, point de passage obligé pour tous les jeunes de cet âge-là, où l'on rencontre Tatewaki Kunô, le type-même du leader, craint et suivi par tous les autres garçons, sauf, bien-entendu, par le nouveau-venu, Ranma, au moins aussi fort que lui, et qui sera donc son adversaire désigné, d'autant qu'il est déja son rival en amour. On découvrira aussi un rival malheureux (un "looser") en la personne de Ryôga, qui a la naïveté suprême de penser que le seul fait d'enfin parvenir à battre Ranma en duel lui ouvrirait les portes du cœur de Akane. D'autres caractères sont plus caricaturaux encore : la timidité maladive de Tofu-sensei, qui ne parviendra jamais à avouer son amour pour Kasumi, la manie de sa mère de choisir pour lui une épouse aux hanche assez fortes pour porter sa progéniture. Il y a aussi l'impossible caractère de Shampoo, qui, respectant à la lettre les coutumes ancestrales de son village, poursuivra sans relâche à travers toute la Chine Ranma-Chan pour la tuer et sera prête à faire de même avec Ranma-Kun pour l'épouser, et ce, avec une sincérité désarmante !

En quelques mots, l'histoire de la première série se ramène à ces quelques évènements, rassemblés dans le dix-huitième épisode :

Ranma et son père s'entraînent en Chine et tombent dans leurs mares. Ranma est présenté aux filles Tendô et une "iinazuke" lui est attribué. Kunô, le "petit chef de guerre" de l'école, entre en conflit avec Ranma-Kun au sujet de Akane, tout en tombant follement amoureux de Ranma-Chan. La sœur de Kunô combattant Ranma-Chan, mais tombant amoureuse de Ranma-Kun. Les mésaventures de Ryôga en Chine : comment il est tombé dans la mare au petit cochon noir. Ryôga qui retrouve Ranma à l'école et qui lui lance un nouveau défi. Comment Shampoo en est-elle arrivée à vouloir à tout prix la mort de Ranma-Chan, puis comment elle tombe amoureuse de Ranma-kun...

S'il est facile de résumer la première série en peu de mots, cela l'est beaucoup moins pour la deuxième : 143 épisodes et une floppée d'actions et de personnages font de l'histoire une sorte de fouillis propre à nous rappeler les exploits de Rumiko Takahashi dans Urusei Yatsura.

Pourquoi une deuxième série ?

Ou plutôt, pourquoi avoir arrêté la première après seulement dix-huit épisodes, pour relancer l'affaire, un mois seulement après ?

On peut émettre deux hypothèses principales :

- on remarque que le character design a changé entre les deux séries (sauf pour les quatre derniers épisodes), et beaucoup jugent le deuxième comme nettement inférieur au premier... Peut-être donc que le coût de fabrication des épisodes de la première série était-il jugé trop important et qu'on s'est rabattu sur des dessinateurs et animateurs moins chers...

- D'autres pensent que les dix-huit premiers épisodes étaient une sorte de "test d'audience" pour Ranma, et que, devant le succès rencontré, la deuxième série a pu voir le jour.

Cette nouvelle série s'appelle donc "Nettôhen", ce qui signifie, à peu de choses près "Compilation de combats chauds". Pour ce qui est du character design, Atsuko Nakajima a disparu, et la qualité du dessin en général s'en ressent. Elle est diffusée du 20 octobre 1989 (soit un mois après la fin de la précédente) au 25 septembre 1992, à un rythme hebdomadaire, pour un total de 143 episodes.

Pour les six premiers épisodes, il n'y a pas de chanson de générique de début, puis, du 7 au 13, ce sera "Little date" (Ribbon), puis, du 14 au 23, il n'y aura de nouveau rien. De l'épisode 24 à l'épisode 45, la chanson de début sera "Omoide-Ga Ippai" (CoCo); puis "Zettai! 2" (Hayasaka Yoshie) du 46 au 69; puis "Chikyuu Orchestra" (Kusu Kusu)du 70 au 99. On changera encore deux fois de générique de début : du 100 au 117, ce sera "Mou Nakanaide" (Senou Azusa); et enfin, à partir du 118, "Love seeker can't stop it" (Vision).

Pour ce qui concerne les génériques de fin, sept génériques se succèderont, dans l'ordre suivant : du premier épisode au 23ème, "Don't mind lay lay boy" (Nishio Etsuko) ; du n 24 au n 38, "Lambada Ranma" (Ranma Operatic Troupe); du n 39

au n 54, "Present" (Tôkyô Shônen); du n 55 au n 69, "Friends" (Yawmin); du n 70 au n 99, "Hinageshi" (Nakayima Michiyo); du n 100 au n 117, "Positive" (Morikawa Miho); et enfin "Niji to taiyou no Oka" (Piyo piyo).

Cette deuxième série commence véritablement à son deuxième épisode (le retour de Chine de Shampoo). Le premier, sans intérêt, où l'on apprend accessoirement le haut degré d'amour paternel que Genma a pour Ranma, puisqu'on découvre qu'il l'a vendu contre de la nourriture quelques années plus tôt, ne semble servir qu' à l'amorçage du public, afin que ceux qui ratent le premier épisode ne soient pas lésés.

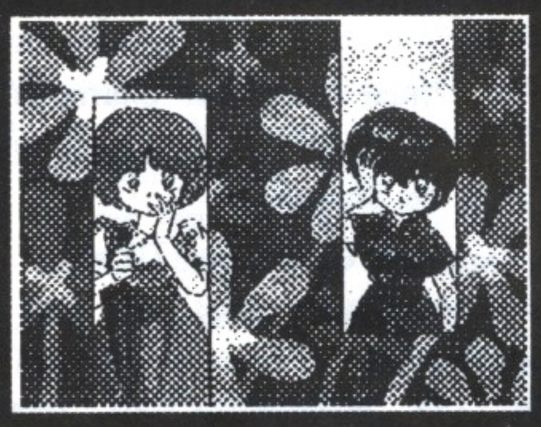
Et c'est parti pour un joyeux délire du genre "Urusei Yatsura", qui va durer pendant presque trois ans !

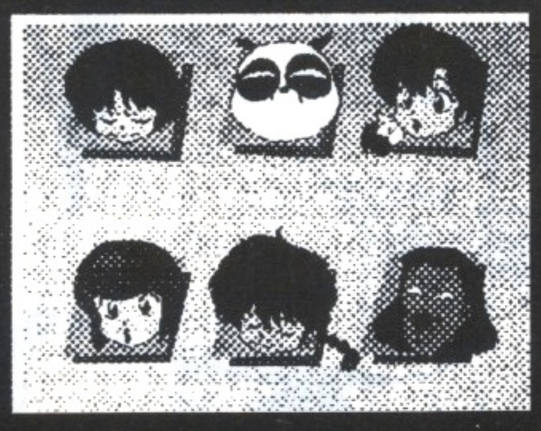
De nouveaux personnages, encore plus loufoques que les premiers, apparaîtront : le pervers Happôsai, qui puise sa force dans les dessous féminins qu'il passe ses journées à voler; le pauvre Pansuto Taru, son "filleul", plus accablé par le ridicule de son nom de baptême que par son horrible sortilège; Moose (ou Mousse), le soupirant malheureux de Shampoo; sans oublier le chat fantôme géant, toujours à la recherche d'une épouse, et particulièrement attiré par la féline Shampoo : Bake-neko... Puis viendra une autre fiancée de Ranma: Ukyou, qui s'habille en garçon et qui est l'objet d'une cour empressée de Tsubasa, le garçon qui s'habille en fille... Là, ça devient hyper-compliqué...

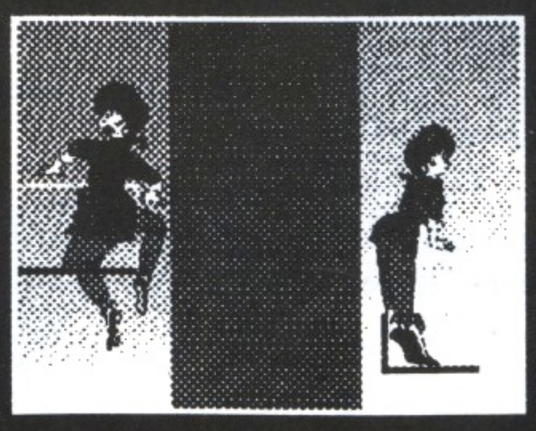
La série se terminera avec l'arrivée de celle que l'on attendait le moins : la mère de Ranma ! La douce (comme son nom l'indique) Nodoka... Qui repartira sans vraiment avoir vu son fils.

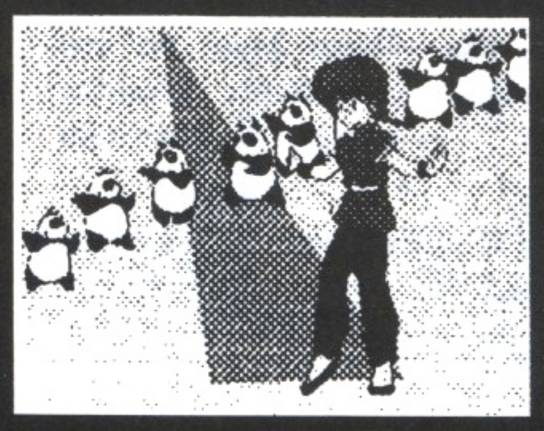
La parution du manga continuant après la visite de Nodoka, on peut imaginer qu'une suite est encore possible, même si la série finissait par s'essouffler au Japon, et même si les épisodes avaient tendance à sombrer dans une sorte de routine assez ennuyeuse (même problème que pour Urusei Yatsura).

LES GÉNÉRIQUES EN IMAGES...

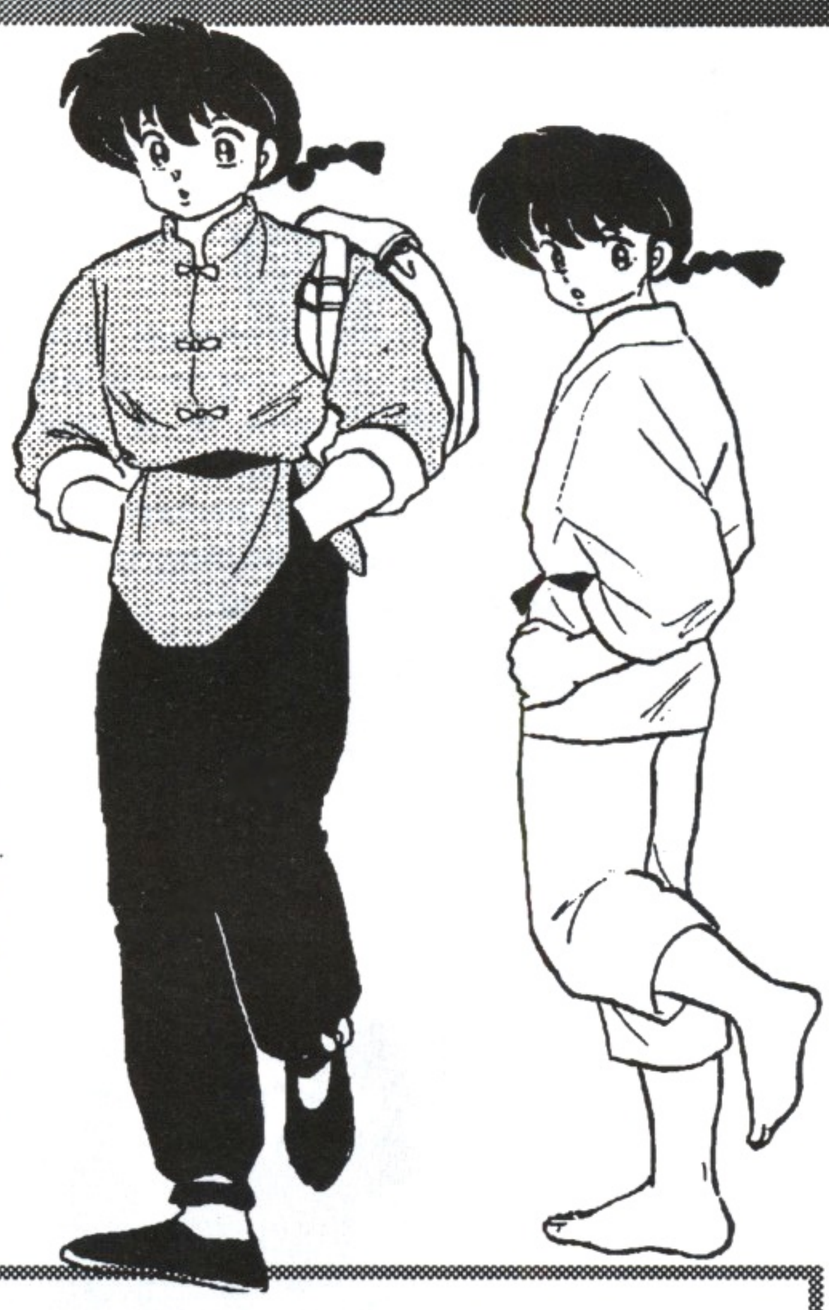








LA GRANDE FAMILLE



Qui sont-ils ? Que signifient leurs noms ?

Potassez un peu ce qui suit, et vous serez incollables à "Questions pour un AnimeFan"...

SAOTOME : "Foudre de Guerre", tel est le nom de famille de Ranma, Genma et Nodoka

RANMA :"Cheval désordonné"

Notre héros et notre héroïne. Il est mignon et elle est sexy. Qui est-elle/il en réalité ? Peu importe... Au fil de l'histoire, même les autres personnages finissent par s'en moquer éperdument. Ranma est champion(ne) de Kempo. Personne ne peut la/le battre, si ce n'est son père Genma, son maître Happôssai, et parfois même Akane, sa fiancée (elle/il a UNE fiancéE, donc on pourrait en déduire que Ranma est un garçon, cependant...).

Sortilège : Quelques temps avant le début de la narration, c'est à dire de son arrivée au Japon, en compagnie de son père, chez les Tendô... Lors d'un entraînement en Chine, dans la région de Jusenkyô, il fut accidentellement plongé dans une mare appelée "Nyanniichuan", où une jeune fille s'était noyée quelques 1500 ans auparavant... Avant, il était un garçon "à temps complet", et depuis, à chaque fois qu'il est arrosé d'eau froide, IL devient une fille, et le reste jusqu'à ce qu'ELLE soit arrosée d'eau chaude. Voilà qui la/le plonge bien souvent dans l'embarras, car ses transformations interviennent systématiquement au moment le moins approprié (c'est la loi des Toons, comme dirait un cousin, Roger Rabbit !), et bien évidemment, quand c'est le plus comique !

Remarque : dommage pour ceux qui ne comprennent pas le japonais, mais Ranma parle toujours comme un garçon. En effet, la langue du Japon comporte deux "Je": un masculin et un féminin (un peu comme "il" et "elle" de la troisième personne en français), et la façon de parler de Ranma-Chan ajoute encore une dimension comique au dessin animé par le ridicule (et c'est peu dire !) des dialogues.

On peut la/le reconnaître à sa queue de cheval, et souvent à son vêtement chinois.

Ses différents noms sont :

Ranma-Kun (sous sa forme masculine)-écrit en Kanji

Ranma-Chan (sous sa forme féminine)-écrit en Hiragana

On la/le surnomme aussi :

"Fille à la queue de cheval" (fille à la natte rousse en français) par Kunô, tout d'abord

"Mon Mari" par Shampoo

"Gendre" par Cologne, l'arrière-grand-mère de Shampoo

"Ran-Chan" par Ukyô

"Ran-ko", la cousine d'Akane par Nodoka (Normal, puisque la maman a raté quelques 159 épisodes... Vous recevez la télévision. Merci d'être chez vous !)

Noms Japonais => Noms Français

Pour tous ceux dont le passe-temps favori consiste à essayer de reconnaître les personnages de la série d'après le nom qui leur a été assigné au doublage, voici un petit tableau récapitulatif de ceux-ci, propres à éviter -du moins l'espérons-nous- nombre de crises de nerfs, et peut-être même de suicides :

SAOTOME : Nom de famille traduit par VINCENT. La traduction, à l'origine, devait être "DURACUIRE"; mais, bien que plus proche du sens originel de "SAOTOME", ce ne devait pas être jugé comme très commercial.

RANMA : a échappé de justesse au prénom français de "Raphaël(le)". Plutôt que de la/le renommer Claude, Dominique ou même Thyrésias, les apôtres du bon goût qui ont adapté la série ont préféré garder l'énigmatique (pour une oreille française) RANMA !

GENMA : Dans le premier épisode, il est aussi appelé GENMA. Mais, par la suite, un coup de baguette magique le transforme en "Oncle SIMON" !

TENDO : Nom de famille traduit par GALANT. Allez savoir pourquoi.

AKANE : Ce prénom, pas très courant sous nos cieux nuageux, a été remplacé par ADELINE.

NABIKI : Au grand malheur de toutes les petites françaises pas vénales pour un sou qui portent ce prénom, cette future directrice de marketing s'appelle désormais AMANDINE.

KASUMI : Pour se débarrasser de l'épinaux problème d'avoir à lui trouver un prénom original, les traducteurs l'ont appelée ANNABELLE.

SOUN : Comme il semblait écrit que les doubles français de la famille TENDOU étaient destinés à porter un prénom commançant par la lettre "A", ce bon père de famille traditionnel se prénomme ARISTIDE dans son incarnation française.

RYOGA : Le rival de Raphaël Duracuire ne pouvait porter d'autre nom que ROLAND MATHIEU.

TOFU SENSEI : le bon docteur des blessés des arts martiaux est maintenant le DOCTEUR THIBAUD.

BETTY CHAN : inutile de changer le nom d'un squelette : BETTY perd juste son "CHAN".

KUNO : Ce nom est (peut-être provisoirement) devenu STORM.

TATEWAKI : Le beau samouraï garde son sabre de bois, mais porte désormais un prénom en bois : JULIAN.

KODACHI : Son infernale sœur se prénomme désormais GERALDINE... Petite coquine !

SASUKE : Leur Ninja-Garde-du-corps-Espion favori trompe son monde avec le prénom innocent de MATHURIN ! Si ! Ils ont osé !

SHAMPOO : La séduisante -mais un peu envahissante- chinoise a troqué son prénom contre celui de BAMBOU en passant la frontière... Mais les autorités douanières pourraient décider prochainement de permettre l'importation de ce prénom original.

COLOGNE : Sa grand-mère se retrouve dégradée au rang de MAMIE.

MOUSSE : Son éternel soupirant peut retrouver un peu d'espoir : il aura peut-être plus de chance auprès d'elle sous le nom de MARTIN LEBEAU ! Quoique...

Genma, le père de Ranma

GENMA : "CHEVAL NOIR"

Le père de Ranma. Froid et sans émotion. Longtemps avant, il convint avec son meilleur ami, Tendô Soun, que leurs enfants se marieraient (les mariages arrangés sont une tradition et une pratique courante au Japon, même de nos jours).

Sortilège : Lors de ce fameux entraînement dans cette région reculée et peu fréquentée (apparemment pas tant que cela) de Jusenkyô, il tomba dans une mare appelée "Shonmaoniichuan" où, 2000 ans auparavant, un Panda s'était noyé. Depuis, il est demi-Panda demi-humain (c'est à dire, humain jusqu'à ce qu'il soit arrosé d'eau froide, et Panda jusqu'à ce qu'il soit arrosé d'eau chaude). Contrairement à Ranma, son sortilège ne semble pas l'avoir trop affecté, cependant sa vie de Panda ne lui pose aucun problème d'identité, et il lui arrive même de se servir de cette apparence pour pouvoir se goinfrer de tas de choses succulentes, car il adore la bonne chair. Un dernier détail : quand il est un panda, Genma ne peut parler, mais, quand il a quelque chose à dire, sort de nulle part une sorte de pancarte de bois.

Nodoka, la mére de Ranma

On le reconnait facilement à ses lunettes rondes et au foulard qu'il porte presque en permanence par dessus sa tête.

Nodoka : "Calme, Sérénité"

La mère de Ranma. Quand il était enfant, Genma la quitta avec lui à cause de son influence pernicieuse sur son entraînement, en lui promettant de faire de Ranma un homme -à l'intérieur comme àl'extérieur- ... Ou alors, ils feraient tous les deux Seppuku comme des hommes. On retrouve donc Nodoka, dans le dernier épisode (qui est un double épisode : les 142 et 143 de la deuxième série) voulant revoir son fils devenu un homme (Gloubs !), avec la ferme intention de tenir la promesse de Genma, s'il n'a pas réussi à la tenir !

TENDO :"La voie du Paradis, la providence"

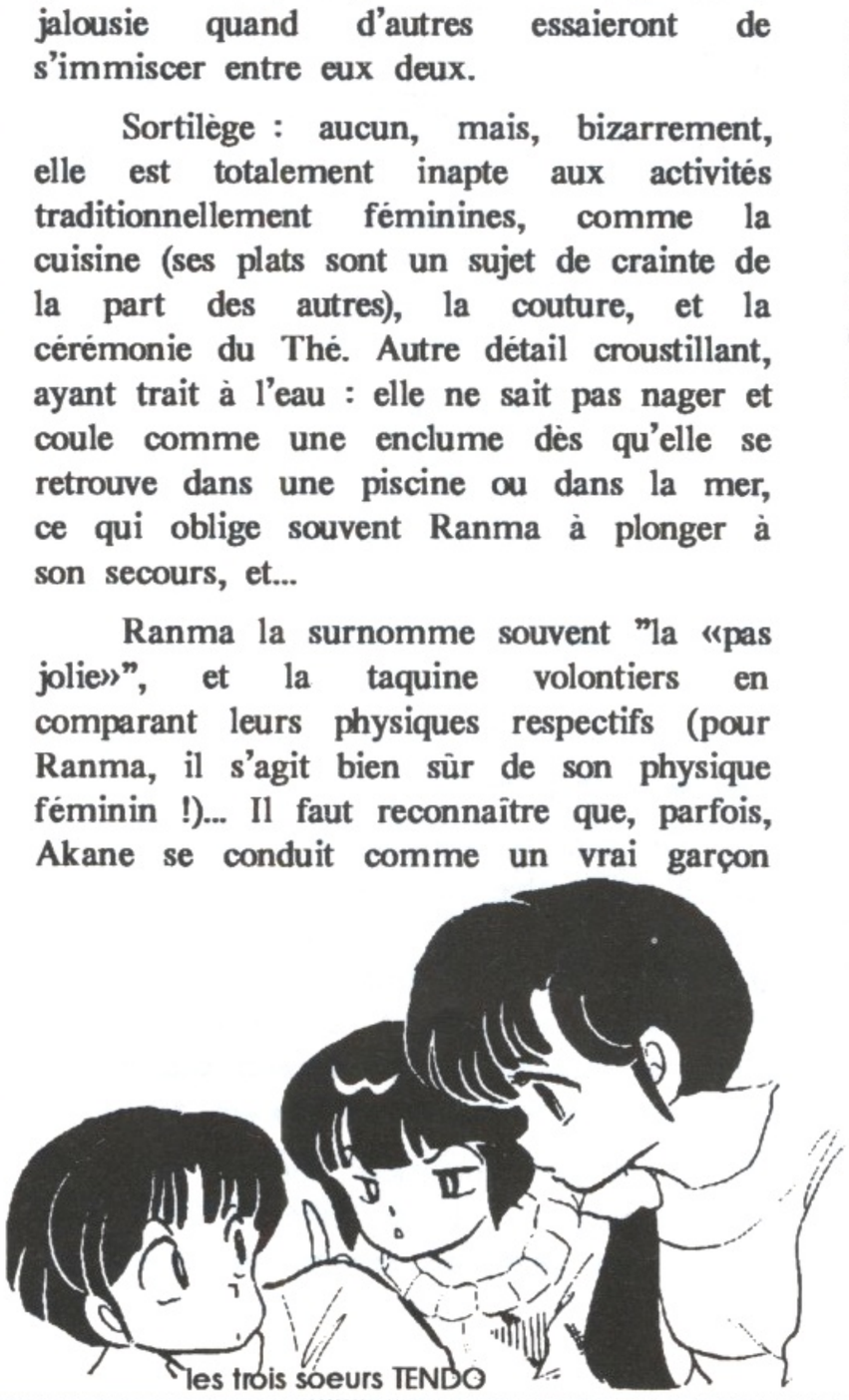
Tel est le nom de famille d'Akane, la fiancée de Ranma.

AKANE : "Garance"

La plus jeune des trois sœurs Tendô. Agée de 16 ans, comme Ranma. Son signe particulier : elle déteste les garçons (ou plutôt, elle fait semblant); voilà pourquoi ses deux coquines de frangines se sont débarrassées du "fiancé" sur elle ("Tu détestes les garçons ? Et bien, dans ce cas... Ranma est parfait pour toi : il est à moitié une fille !"). En fait, elle déteste qu'on lui impose quelque chose sans son consentement, et elle est admirée par presque tous les garçons de l'école, contre lesquels elle doit se battre chaque matin... C'est, elle aussi, une championne de Kempo ! En fait, malgré leurs sempiternelles disputes, elle et Ranma apprendront petit à petit à s'aimer, au point de manifester de la jalousie quand d'autres essaieront de s'immiscer entre eux deux.

Sortilège : aucun, mais, bizarrement, elle est totalement inapte aux activités traditionnellement féminines, comme la cuisine (ses plats sont un sujet de crainte de la part des autres), la couture, et la cérémonie du Thé. Autre détail croustillant, ayant trait à l'eau : elle ne sait pas nager et coule comme une enclume dès qu'elle se retrouve dans une piscine ou dans la mer, ce qui oblige souvent Ranma à plonger à son secours, et...

Ranma la surnomme souvent "la «pas jolie»", et la taquine volontiers en comparant leurs physiques respectifs (pour Ranma, il s'agit bien sûr de son physique féminin !)... Il faut reconnaître que, parfois, Akane se conduit comme un vrai garçon


les trois soeurs TENDO

manqué, au point de faire parfois regretter à son entourage qu'elle n'en soit pas un !

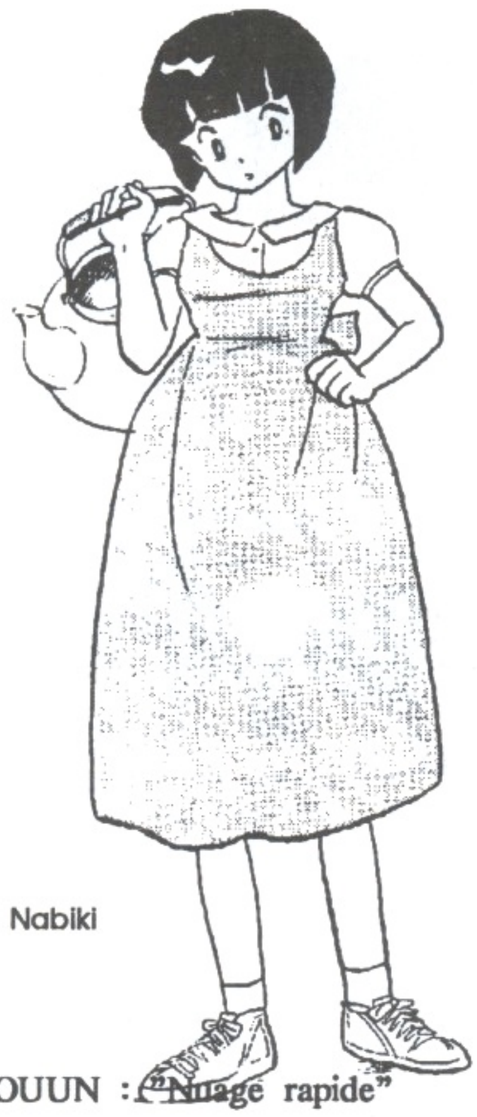
NABIKI : "Ondulation", "courbure","vague"

Plus vieille qu'Akane, elle a 17 ans. Une mercenaire et un escroc de talent, elle trouve toujours le moyen de tirer profit des situations dans lesquelles elle se trouve plongée. La situation de Ranma l'arrange beaucoup, financièrement parlant: elle peut toujours vendre son silence ou des photos de Ranma-chan nue à ses camarades de classe. Plus tard, elle sera sans doute banquière ou assureur... si la société le lui permet !

KASUMI : "Brume"

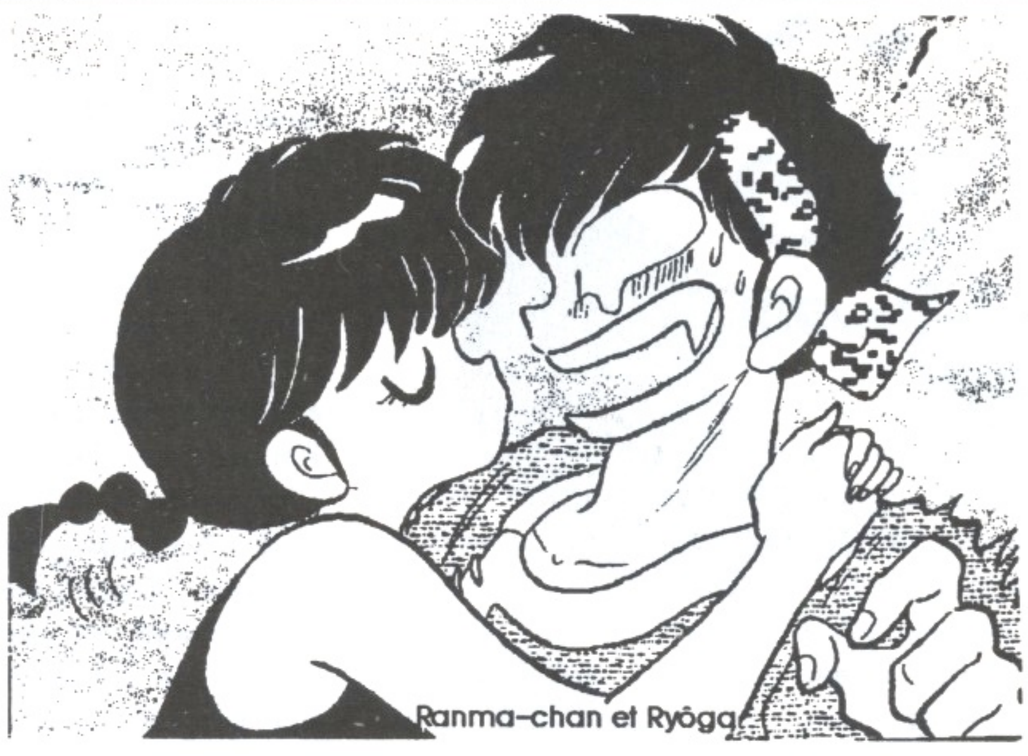
La plus agée. Elle a 19 ans. Une réminiscence probable de Kyoko, de "Maison Ikkoku" : une jeune femme japonaise très traditionnelle; depuis la mort de leur mère, c'est elle qui tient la maison, s'occupant de toutes les tâches ménagères, cuisinant pour les nombreux invités du Doujou. Elle prend les bizarres évènements qui se produisent sans cesse autour de ce Doujou avec le sourire ou avec à peine quelques remarques quand c'est vraiment grave ou nécessaire.

Akane



Nabiki

Kasumi



Ranma-chan et Ryôga

P-CHAN alias Ryoga

SOUUN : "Nuage rapide"

Le père de ces trois-là. Au contraire de son grand ami Genma, il est capable d'une extraodinaire amplitude émotionnelle, allant jusqu'à perdre connaissance, comme lors de sa première rencontre avec Ranma. Avant d'être pères et de diriger leurs propres écoles d'Arts Martiaux, Souun et Genma étudiaient sous la direction de Happousai (un entraînement consistant, entre autres, à voler leurs petits dessous aux dames pour leur maître, sans se faire rattraper!). A présent, ils tentent de convaincre Akane et Ranma de se marier, ce qui amène souvent des situations cocasses. Souun est furieux à chaque fois qu'il s'avère que Ranma avait déjà une autre fiancée (et c'est le cas de nombreuses fois !), ou quand Ranma semble en préférer une autre qu'Akane.

HIBIKI : "Résonner"

Voilà le patronyme de Ryôga.

RYOGA :"Bon Croc"

Le rival de Ranma depuis l'école, quand il défia Ranma dans un terrain vague derrière sa maison... Il lui fallu quatre jours pour retrouver son chemin jusque-là, tant lui manque le sens de l'orientation... et avant de se rendre compte que Ranma était parti avec son père en Chine pour s'entraîner. Pour se venger de cet affront, il partit lui-aussi en Chine, à la suite de Ranma... Là, il fit chemin jusque dans la région désolée et coupée de tout (décidément, un vrai boulevard !) : le Jusenkyou, là, il rencontra une fille rousse à queue de cheval qui poursuivait un Panda Géant... Devinez de qui il s'agissait !

Sortilège : juste à ce moment-là, la fille le cogna et l'envoya valser dans une mare appelée "Heitouenniichuan", ou un charmant petit cochon noir s'était noyé 1200 ans auparavant... Plouf ! Le panda géant sauva Ryôga-cochon noir de la noyade, pour le donner au guide chinois pour le dîner... Heureusement, ledit guide avait eu l'idée de le faire BOUILLIR !

Et voilà qu'à présent, Ryôga reproche sa condition de demi-cochon noir à Ranma, et même ! Sa colère se trouve multipliée le jour où il apprend que la fille qui l'a poussé dans la mare au cochon noir noyé n'est autre que Ranma ! De remords, Ranma promet alors à Ryôga de ne pas révéler son secret.

Sous sa forme de cochon, Ryôga est adopté par Akane comme animal de compagnie("P-chan") et tombe éperdument amoureux d'elle, mais il reste persuadé qu'à cause de son sortilège, personne ne pourrait l'aimer sous sa forme humaine. Akane ne sait pas que le petit cochon noir avec lequel elle partage son lit est en réalité Ryôga, malgré de nombreuses situations "embarrassantes", et se met en colère à chaque fois que Ranma bat son petit cochon.

Non content de ne jamais pouvoir retrouver son chemin, Ryôga est toujours abusé par les déguisements les plus ridicules que peut porter Ranma. Très fort, il lui arrive de briser des rochers ou des murs sans y penser.

On le voit arriver pour la première fois dans l'épisode 7 (ou dans le Manga : volume 2 chapitre 2).

On peut le reconnaître à ses crocs (!), car il ressemble un peu à une version masculine de Lamu, s'énervant un peu de la même manière (mais sans décharges d'électricité), et portant un bandeau tigré autour la tête, ou autour de son cou quand il est sous sa forme de cochon.

Il se sert volontiers comme arme de son bandeau ou de sa ceinture, et porte presque en permanence un parapluie très lourd.

Ses surnoms, donnés quand il est un petit cochon noir, sont :

P-chan (Akane)

Charlotte (Azusa)

SHIROKURO : "blanc-noir" ("Noir" et "Blanc" sont deux noms de chien assez répandus au Japon)

La chienne de Ryôga, agée de 4 ans. La seule de la famille HIBIKI à avoir le sens de l'orientation. Elle apparaît à la télévision comme un chien perdu cherchant un maître, avec une portée de chiots deux-couleurs que Akane adore.

On la voit pour la première fois dans le Manga, Volume 11 Chapitre 1.

Il est facile de la reconnaître : comme son nom l'indique, elle est blanche d'un côté et noire de l'autre.

KUNO : "9 talents" (peut aussi être écrit "Sans talent", comme a si bien su le faire remarquer Nabiki, dans le deuxième épisode)

Voilà l'étrange nom de famille de Tatewaki.

TATEWAKI : "Qui porte une épée à la ceinture"

Agé de 17 ans, et très prétentieux, c'est le champion de Kendo de l'école. Il descend d'une haute lignée de samourais. Usant de son autorité de "président de la classe", il a décrété que quiconque voulait un rendez-vous avec Akane devait d'abord la battre en duel. Au début de la série, Akane repousse les tentatives de tous ces garçons chaque matin. En même temps, Tatewaki tombe amoureux de la fille à la queue de cheval (Ranma), et se torture l'esprit en se demandant laquelle, de cette fille ou de Akane, il aime le plus. Il déteste Ranma parce que celui-ci est trop proche de ces deux filles.

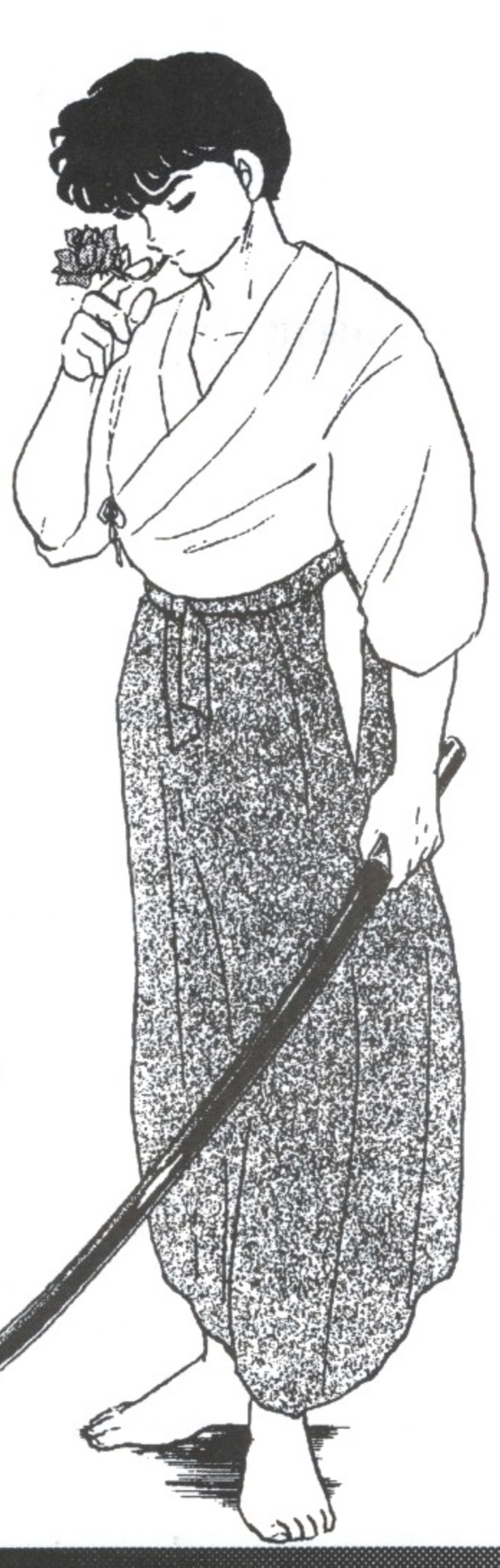
On le voit surgir dès le deuxième épisode de la série (ou dans le Manga, Volume 1 chapitre 3).

Il est facile à repérer, avec son costume de samourai et son sabre de bois, qu'il manie aussi efficacement qu'un sabre de métal.

Ses surnoms sont :

"Tonnerre bleu" selon lui-même

"Tachi" pour son père



Kunô

Kodachi dit "la rose noire"

KODACHI : "Petite épée longue"

L'étrange petite sœur de Tatewaki, agée de 16 ans. Elle est redoutablement experte en gymnastique de combat, va à l'école de filles rivale Saint Hebereke, et gagne ses matches par forfait, en enlevant ses adversaires avant la compétition. Après une attaque ratée contre Akane dans sa chambre avant le match qui allait les opposer, Ranma, courant après P-Chan, l'assomme accidentellement et l'envoie sur le toit du Dôjô, avant d'aller la secourir, sans savoir ce qu'elle faisait là. Quand elle reprend connaissance et voit qui l'a sauvée, elle tombe amoureuse de Ranma.

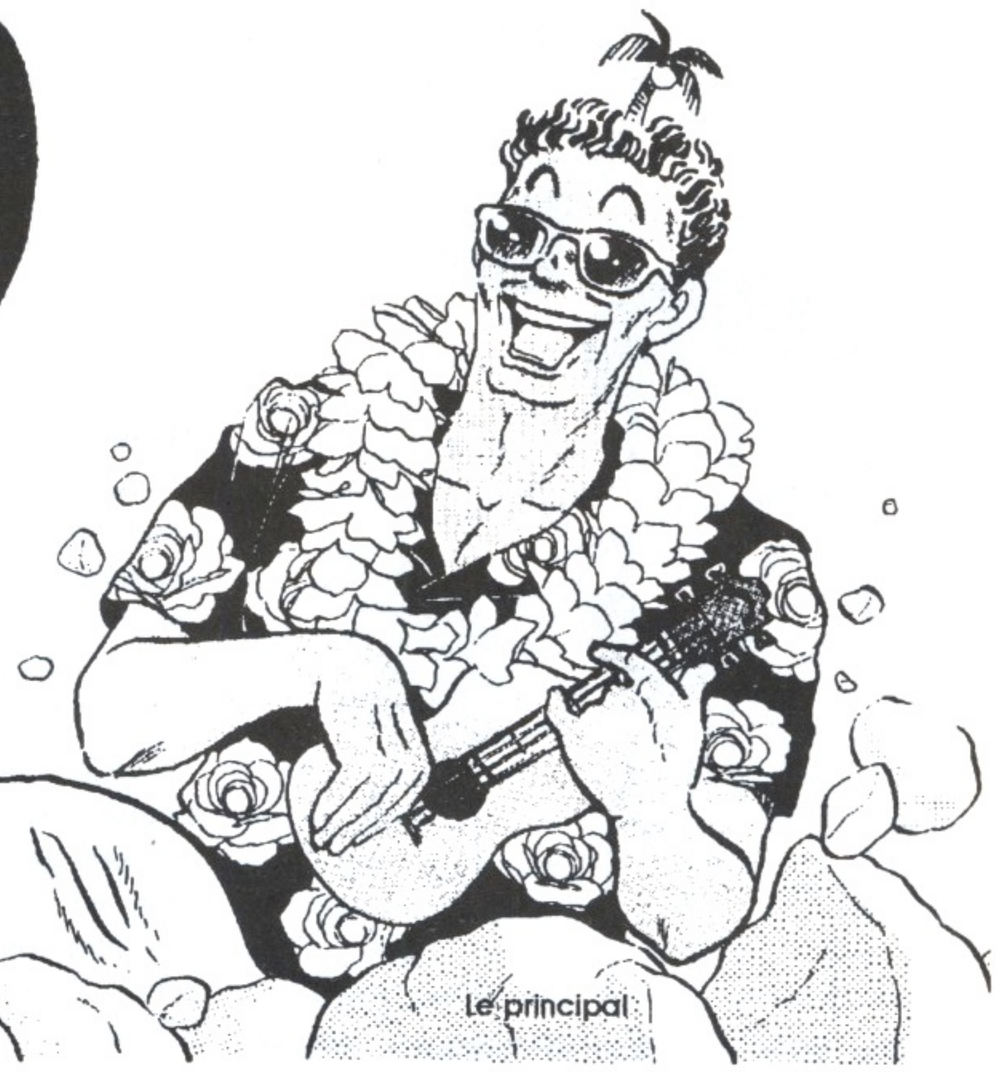
Voilà une situation d'autant plus étrange qu'elle est ennemie de Ranma-fille !

C'est dans dans l'épisode 11 qu'on la voit pour la première fois (Ou dans le Manga : volume 2 chapitre 9).

Un truc pour la reconnaître : les roses noires, que ce soit sur ses vêtements ou entre ses dents (réminiscence d'une marque de dentifrice). Parfois, elle répand des pétales de rose noire autour d'elle. Son rire sinistre fait penser à celui de B-ko (héroine de Project A-KO).

Attention aussi à ses roses : ce sont des armes redoutables, car elle peut en offrir des bouquets explosifs contenant des poudres paralysantes ou soporifiques !

Un surnom évident, "La rose noire". Son père l'appelle aussi "Kotchi".



Le principal

MIDORIGAME : "Tortue verte"

Et non ! Tout faux ! C'est un alligator ! Le petit alligator domestique de Kodachi, que l'on voit pour la première fois dans l'épisode 19 de la deuxième série (ou dans le Manga Volume 9 chapitre 2)

ARUMAJIRO-KUN

Le brave petit chienchien de Tatewaki Kunô... Brave, parce que sa fonction auprès de son maître est celle de testeur de poison pour la cuisine de Kodachi ! On peut l'apercevoir dans le manga (Volume 20 chapitre 10).

KUCHô : "Principal"

Le directeur autoritaire et antipathique de l'école, affligé d'"Hawaiimania". A son retour des U.S.A., il annonce un "cadeau" àses étudiants, une nouvelle règle : tous les garçons devront avoir la tête rasée (style de coiffure "marabouzu") et toutes les filles devront avoir les cheveux coupés courts (style "okappa")... A moins que les étudiants ne retrouvent dare-dare une noix-de-coco contenant une note d'exemption, et ce, avant trois jours ! Il va toujours très loin en tentant de couper la queue de cheval de Ranma pour faire un exemple, mais se fait battre à chaque fois.

Dans le manga, les étudiants finissent par lui faire avouer que, bien qu'il ne se souvienne plus de l'endroit où se trouve la noix de coco, il a tatoué une carte pour la retrouver sur le crâne rasé de son fils Tatewaki, qu'il a quitté trois ans auparavant.

Il passe son temps à concocter les réglements les plus fous, pour ennuyer ses étudiants et tout spécialement Ranma, qui met sa discipline en échec.

On le voit assez tard dans la série, puisqu'il apparaît dans l'épisode 46 de la

Happôsai

deuxième série (ou dans le manga : volume 12 chapitre 1).

Reconnaissable à son bronzage très prononcé, il porte sur sa tête un palmier-bonzai, des lunettes de Soleil et des vêtements hawaiiens. Il utilise dans son langage de nombreux mots anglais (il est censé avoir passé trois ans aux U.S.A., à Hawaii !). Quelques fois, on le voit sur une planche à roulettes.

Ses armes sont, bien entendu, les ciseaux ou la tondeuse, gigantisés façon Rumiko ! Il lui arrive de jeter des ananas aux étudiants. On l'a vu utiliser des trucs "Rumiko-américains" comme des avions télécommandés aux hélices aiguisées ou des homards entraînés à couper les cheveux !

Conclusion : si vous le croisez dans la rue, changez de trottoir, à moins que vous n'ayez envie de tester le style "marabouzu" si vous êtes un garçon, ou "okappa" si vous êtes une fille !

HAPPOSSAI : "Semblable à huit trésors"

Un sacré vieux bonhomme lubrique... Refaisons le parallèle avec "Urusei Yatsura": si Ranma avait la malchance de Ataru, Happôsai en aurait le caractère, en pire ! Possédé d'un esprit malin, il est le maître craint et détesté de Genma et Souun. Des dizaines d'années auparavant, il les soumit à un rude entraînement en les faisant prendre part à ses larcins et en les punissant sévèrement quand il les laissait derrière lui. Finalement, ils parvinrent à le saoûler, l'enchaînèrent dans un baril, jetèrent le baril dans une caverne, et refermèrent l'entrée de la caverne avec de la dynamite et un rocher portant des inscriptions bouddhiques.

Des années plus tard, il s'enfuit. Il déménage dans le Dôjô des Tendô pour entraîner son successeur. Là, Genma lui donne Ranma à entraîner.

On dit de lui qu'il est pervers à 110%, car il passe son temps à errer pour voler des jupes, des sous-vêtements féminins pour son impressionnante collection. Mais tout cela a une raison précise. Ses perversions sont la source de sa force étonnante. S'il n'a pas sa ration de corps de jeunes femmes à toucher ou de sous-vêtements, il perd son pouvoir et tombe malade. Ranma (-chan) et Akane sont ses cibles favorites. Il apparait relativement tôt dans la série puisqu'on peut le voir dès l'épisode 15 de la deuxième série (ou dans le Manga, volume 7 chapitre 5).

Ses armes favorites sont une petite pipe, avec laquelle il touche ses adversaires à distance, et un secret dévastateur depuis longtemps oublié : la technique "Happo-Dai-Karin" (en fait, il s'agit tout bêtement de bombes qu'il lance à ses adversaires !)...

Comme on le verra plus tard, lui et Cologne se connaissent depuis longtemps, et ont presque le même âge (canonique), ce qui peut en partie expliquer leur ressemblance (ils ressemblent tous les deux au type de petit vieux décrépi, plus que centenaire)... D'ailleurs, Cologne lui donne le charmant surnom de "Happy", nom qu'il se donnait lui-même, quand il n'était agé que de 18 ans, et qu'il était plutôt mignon...

KUONJI : "Temple éternel"

Tel est le nom de famille de la charmante Ukyô.

UKYO : "A la droite de Kyoto,la capitale"

La fiancée de Ranma (quand elle n'était qu'une petite fille). Dix ans auparavant, lors d'un voyage d'entraînement avec son père, Ranma volait de l'okonomiyaki dans le restaurant ambulant du père de Ukyô, en battant ukyou tous les jours. Cependant, c'était une rivalité amicale. Ukyô dessinait des images avec de la sauce d'okonomiyaki pour Ranma.

Ukyô

Le père d'Ukyô dit à Genma que Ukyou lui avait dit vouloir être la femme de Ranma, mais celui-ci répondit que Ranma avait déja une fiancée. "Dommage", répondit le père d'Ukyô, qui avait pensé leur offrir son restaurant ambulant en guise de cadeau de mariage. Alors Genma accepta.

Pris dans l'embarras, il demanda à Ranma de décider: "Que préfères- tu ? L'okonomiyaki ou Ukyô ?". Sans savoir ce que désirait Ukyô et sans savoir qu'Ukyô était une fille, Ranma choisit... L'okonomiyaki ! Alors Genma et Ranma se sauvèrent avec le restaurant ambulant et laissèrent Ukyô derrière eux. Honteuse et ridiculisée par ses amis, Ukyou décida qu'elle n'aimerait plus jamais les garçons, et, un peu à l'instar de Ryonosuke, dans "Urusei Yatsura", s'habilla et vécu comme un garçon, en se consacrant à un art martial de style "okonomiyaki".

Des années plus tard, lorsque Ranma découvre qu'Ukyô est une fille et qu'Ukyô découvre que Ranma n'est plus avec son autre fiancée, ils se réconcilient et elle tombe amoureuse de lui.

En général, Ranma traite Ukyô comme une vieille amie, mais pas plus.

Dans la vie, Ukyô tient le restaurant "Utchan okonomiyaki" en ville. On la voit entrer en scène à l'épisode 23 de la deuxième série, ou dans le Manga volume 9 chapitre 5.

Facile à distinguer, elle porte en bandoulière de petites spatules et une grande spatule dans le dos, qui sont ses armes (les petites spatules comme projectiles, la grande comme une sorte d'épée ou de hache).

Ranma la surnomme aussi "Utchan".

UKYO NO CHICHI : "Le papa de Ukyô"

Comme son nom l'indique. Ce n'est guère qu'un figurant, qui n'apparaît que dans les flashbacks, lorsqu'il arrange le mariage d'Ukyô avec Genma, qui prend la dot et se tire...

TONO

Le patronyme du sympathique Toufuu sensei.

TOFUU : "Vent d'Est"

L'ostéopathe local, doué dans la médecine des arts martiaux, ce qui est bien pratique, dans une série où les personnages font tous des arts martiaux de quelque sorte que ce soit, et se font tous rétamer à un moment où à un autre !

A chaque fois qu'il voit Kasumi, ses lunettes se couvrent de buée et il se met à bafouiller dangereusement (surtout pour ses patients !), ce que tout le monde -sauf Kasumi- sait. Genma se fait embaucher dans sa clinique, pour des travaux de routine.

Il apparaît dès l'épisode 2 (ou dans le Volume 1 chapitre 3 du Manga).

Tofuu-sensei

BETTY-CHAN

Le squelette domestique de Tofuu-Sensei, avec lequel celui-ci dance d'allégresse après avoir vu Kasumi.

KIN

La mère de Tôfuu-Sensei. Elle vient le temps d'un épisode (le quatorzième) pour apporter un sanctuaire butsubain à son mari et la photo d'une fille bien en chair, avec des hanches assez larges pour porter ses petits enfants (sa qualification principale), et avec laquelle elle a arrangé un mariage avec Tôfuu.

GOSUNKUGI : "Clou de 5 «suns» de long"

Tel est le patronyme coloré du pauvre Hikaru.

HIKARU

Camarade de classe de Ranma et Akane. Obsédé par Akane, il prend des photos d'elle et essaye sans cesse de devenir son ami. Jaloux de Ranma, il cloue des poupées Vaudou contenant des brins de cheveux de Ranma sur les arbres et les poteaux. Il devient l'espion de Kunou et Kodachi dans leurs manigances pour causer du tort à Ranma. Porte des déguisements pas très convaincants quand il cherche à faire quelque chose de tordu.

Il apparait dans l'épisode 96 de la deuxième série (Manga : volume 5 chapitre 1).

On le reconnait sans peine, aux valises noires qu'il porte en permanence sous les yeux, et aux bougies (allumées !) qu'il lui arrive d'attacher sur sa tête.

SARUGAKURE : "Singe caché"

Le nom de famille de Sasuke. Apparemment une allusion au légendaire ninja Sarutobi Sasuke du Mont Kunou.

SASUKE : "Aide, assistance"

L'assistant-ninja caché des Kunou, qui défend la maison des Kunou contre les intrus avec des pièges étranges. Il remplace Gosunkugi dans ce rôle au début de la deuxième série.

Il apparait dans l'épisode 2 de la deuxième série.

NYU-CHE-ZUU/JO-KETSU-ZOKU :"Tribu des femmes héroines (amazones?)"

En quelque sorte, le clan auquel appartient Shampoo.

SHAMPOO : "Corail, jade brut"

Une très charmante jeune chinoise, championne du Joketsuzoku, battue lors du concours annuel de son village par Ranma-Chan. La loi est simple : "si une fille te bat, tu lui donne le baiser de la mort et la poursuis jusqu'à ce que tu puisse te venger, si c'est un garçon, alors ce sera ton mari". Tout un programme... La suite est facile à intuiter. Elle donne le baiser de la mort àRanma-Chan, la poursuit à travers toute la Chine, puis un jour arrive au Japon. Là, Ranma-Kun la bat, sans lui révéler qu'il est la fille qu'elle cherche. Comme de bien entendu, la demoiselle Shampoo tombe ipso facto amoureuse de Ranma-Kun et l'appellera désormais son "mari", selon la coutume de son clan, écrite sur les tables du Joketsuzoku.

Shampoo (Aarglah III)

Très tenace en amour, elle va jusqu'à effacer la mémoire de Akane en lui lavant la tête (à vitesse supersonique !) avec le shampoing "Formule 110", pour lui faire oublier Ranma.

Choquée quand Ranma lui révèle sa double nature, elle retourne à son village et recommence son entraînement dans la contrée reculée et desertée de Jusenkyô (décidément, le club Med a du y établir un centre de Thalasso !) avec son arrière grand-mère...

Sortilège : cette arrière grand-mère l'envoie d'un coup dans une mare appelée "Maoniichuan", où une chatte s'est noyée 1800 ans auparavant. Elle retourne au Japon sous sa forme féline pour surprendre Ranma dans son bain (chaud) sous le regard surpris de Akane (!). Elle s'assure ainsi que la forme "naturelle" de Ranma est bien Ranma-Kun. Ainsi, elle va tout faire pour séduire Ranma, tout en s'occupant avec son arrière grand-mère et son père du restaurant "Neko Hanten" établi en ville, en livrant à domicile avec sa bicyclette.

Elle apparait pour la première fois dans l'épisode 15 (Manga: volume 4 chapitre 4), et c'est avec sa révélation de la double identité de Ranma que prendra fin cette première série.

On la reconnait à sa longue chevelure violette, ses vêtements chinois et ses grelots accrochés à sa chevelure, qui restent sur elle quand elle est une chatte.

Ses célèbres armes sont des massues terminées par de grandes sphères. On la représente aussi avec un grand sabre à lame courbe.

Cologne

COLOGNE ("o-baba") : "Région montagneuse accidentée"

La puissante arrière grand-mère de Shampoo, d'âge canonique. Elle tente toujours de faire en sorte que Ranma épouse Shampoo, s'occupant discrètement, mais subtilement, de l'entraînement de Ranma, en lui enseignant de nouvelles techniques d'arts martiaux.

Elle s'occupe aussi du restaurant "Neko Hanten".

Elle n'apparaît que dans l'épisode 3 de la deuxième série (Manga : volume 5 chapitre 6).

Un détail croustillant : son nom n'est révélé que lorsqu'Happousai la reconnait (il lui a volé un miroir magique et/ou (selon la version télé ou Manga) un bracelet, il y a trrrès longtemps, quand ils étaient jeunes tous les deux).

Elle est facile à reconnaître : c'est le type de petite vieille toute ratatinée, voyageant, telle une sorcière, sur un vieux bâton tout noueux, qui est aussi son arme.

SHAMPOO NO CHICHI :"Le papa de Shampoo"

Dans le manga, le père de Shampoo est témoin de sa chute dans le Maoniichuan, et travaille aussi dans le restaurant "Neko Hanten". C'est juste un figurant. Par contre, dans le jeu d'arcade "Ranma 1/2" sur NES CD-ROM, il tient un grand rôle, car c'est le "boss" du dernier niveau.

MOUSSE (ou MOOSE) :"Laver, filet"

Un garçon qui suit aveuglément son amour : Shampoo. Voilà un garçon charmant comme on aimerait en rencontrer plus souvent, me direz- vous ? Et bien, à vous de juger : Shampoo LE DETESTE. Même muni de ses lunettes "culs de bouteille", il prend les statues, les poteaux de téléphone, et les gens pour d'autres personnes. Il arrive au Japon en cherchant Shampoo, mais Cologne lui dit que Shampoo va se marier avec Ranma. Expert en armes cachées, il défie Ranma dans un combat d'homme-à-homme (le mot malheureux ! Devinez un peu ce qui va arriver !)... Une fois battu par Ranma, il retourne en Chine, où ?... Vous l'avez deviné : il va s'entraîner dans une région sauvage, reculée, pas fréquentée mais apparemment pôle touristique de première envergure : Le Jusenkyô ! Si !

Sortilège : Devinez dans quoi il tombe (avec sa vue plus que défaillante, en effet, il n'a pas besoin d'être poussé)! Dans une mare appelée "Yaazuniichuan", où un canard s'est noyé (un canard ? Se noyer ?) 1300 ans auparavant. Furieux, il retourne au Japon, avec une bonne réserve d'eau de cette mare, pour transformer Ranma en canard, mais, évidemment, il échoue.

Moose déteste Ranma, et aimerait pouvoir le battre pour gagner l'affection de Shampoo.

Il apparait dans l'épisode 5 de la deuxième série (Manga : volume 5, chapitre 7).

Une remarque à propos de son nom : On l'écrit Moose ("Oie"), mais, étant donné qu'il est le soupirant de Shampoo, "Mousse" serait une orthographe plus probable.

Ses signes de reconnaissance : des lunettes épaisses comme des hublots, et un grand costume chinois blanc.

Il est spécialiste en armes cachées, et, sous sa forme de canard, il a le regard perçant (il faut bien que cela lui donne un avantage, même léger !), ce qui lui permet de lancer des couteaux, qu'il cache sous ses ailes.

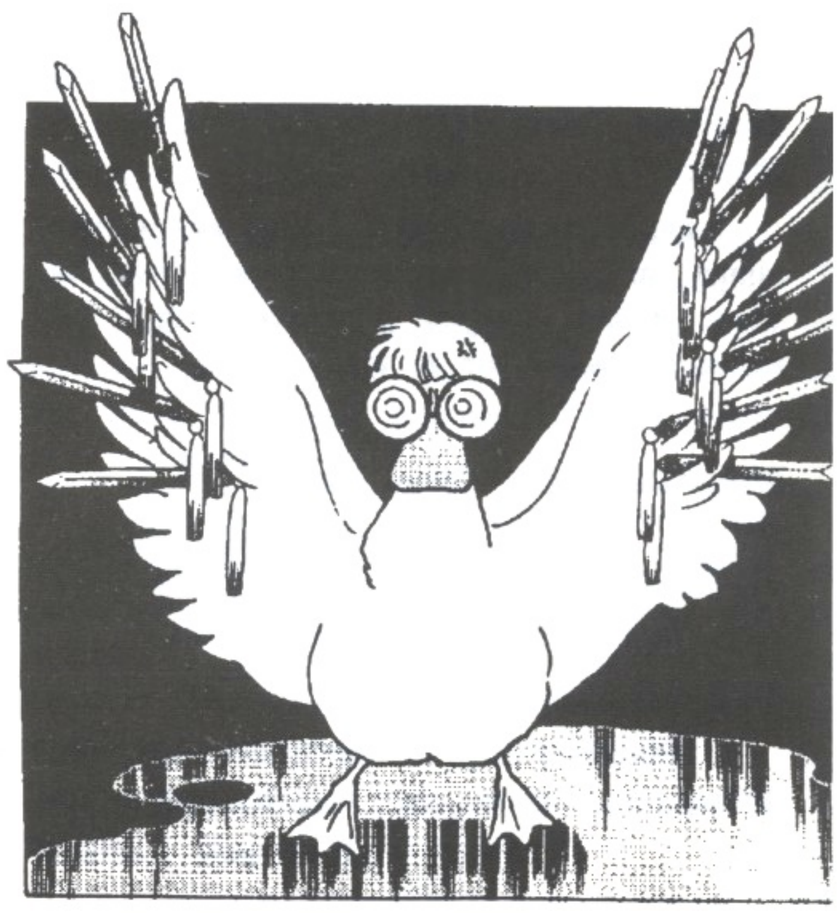
LINLIN ET RANRAN

Deux filles du clan de Shampoo, "petites sœurs", qui se sont entraînées très dur dans des techniques d'arts martiaux ridicules, quand elles ont vu Shampoo se faire battre par Ranma-Chan. Elles viennent au Japon pour demander à Shampoo comment elle a fait pour tuer Ranma, mais, quand elles s'aperçoivent qu'elle ne l'a pas fait, elles essayent (quelles pestes !). Shampoo les arrête la première fois et leur donne le baiser de la mort, mais, quand leurs ridicules techniques se retournent contre elles, plus tard, elle leur sauve la vie. Elles apparaissent dans l'épisode 40 de la deuxième série.

Elles reviennent dans l'épisode 72 de cette deuxième série.

Ce ne sont pas vraiment des personnages très remarquables, ce seraient plutôt des "diskfillers" (pour les lecteurs qui connaissent un peu les démos, sur ordinateur) : elles sont là pour meubler un vide, n'apportant rien de remarquable à la série.

Mousse



LES PERSONNAGES SECONDAIRES

Le duo de la paire d'or

Tsubassa

Ils ne participent pas vraiment à l'action, et n'ont pas de réel lien de parenté avec l'ensemble des personnages principaux. Cependant, sans eux, l'histoire perdrait beaucoup de son "sel"...

LE GUIDE DE JUSENKYO

Pour cette sinistre région isolée du Monde et pourtant (apparemment) inévitable pour quiconque va s'entraîner aux arts martiaux en Chine, il fallait bien un guide; ne serait-ce que pour donner les noms des mares dans lesquelles il y des siècles, toutes sortes de créatures se sont noyées. Il est aussi traducteur de chinois vers le japonais, ce qui est bien pratique. Il habite dans le village voisin de Nyuchezuu.

HIROSHI

Un camarade de classe aux cheveux marrons qui admire Akane (et Ranma-Chan !). C'est un personnage de second plan que l'on rencontre souvent. Bien qu'il apparaisse dans l'épisode 5, (Manga: volume 1 chapitre 8), son nom ne sera donné que dans la deuxième série.

DAISUKE

Un camarade de classe aux cheveux noirs. Mêmes commentaires que pour Hiroshi.

SANZENIN : "3000 temples"

Tel est le patronyme de Mikado.

MIKADO :"Empereur"

Membre de la Paire d'Or, un patineur de figures d'arts martiaux... Snob. Son but est d'établir un nouveau record en embrassant le plus possible de jolies filles (dont Ranma-Chan, à l'occasion).

On le rencontre dans l'épisode 7 de la deuxième série (Manga : Volume 2 Chapitre 6).

SHIRATORI :"Oiseau blanc"

Le nom de famille d'Azusa.

AZUSA : "Catalpa"

Membre de la Paire d'Or, une patineuse de figures d'arts martiaux... Snob. Dès qu'elle voit quelque chose qu'elle considère comme étant joli, comme le pauvre P-Chan ("Charlotte !"), elle lui donne un nom français et le revendique pour elle-même d'une manière très égoïste (si un homme l'a, elle lui tape sur la tête jusqu'à ce qu'elle l'obtienne). Elle défie Akane aux arts martiaux du patinage sur glace (!) en posant comme prix... P-Chan.

Comme son compère Mikado, elle apparaît dans l'épisode 7 de la deuxième série (Manga : volume 2 chapitre 6).

DAIMONJI

C'est le patronyme de Sentarô

SENTARO :"fils premier bouilli"

Sentarô, inconscient sur un cheval emballé galopant sous la pluie, est "sauvé" par Ranma (-Chan, puisqu'il pleut). Heureux d'avoir trouvé une fille assez forte pour que sa grand-mère puisse l'accepter, il essaye de faire de Ranma sa femme.

C'est dans l'épisode 75 de la deuxième série qu'il apparaît (ou dans le Manga Volume 6 Chapitre 9).

"BAA-SAMA"

Sa grand-mère, maître des arts martiaux de la cérémonie du thé, qui teste Ranma pour vérifier qu'elle est aussi forte et valable que le prétend Sentarou. Ses armes sont bien sûr les accessoires de la cérémonie du thé. Elle apparaît, comme son petit-fils, dans l'épisode 75 de la deuxième série (Manga : Volume 6 Chapitre 9).

MIYAKO-OOJI :"Artère principale de la Métropole"

Le nom de famille de Satsuki.

SATSUKI :"Lune de thé"

La "Miss cérémonie du thé" de 1988, destinée à être l'épouse de Sentarô. Dans la série télévisée, elle est la fille de l'école d'arts martiaux de la "face sombre" de la cérémonie du thé.

Elle n'apparaît que dans l'épisode 112 de la deuxième série (Manga : Volume 6 chapitre 11).

SANAE :"Pousse de thé"

Son singe, entraîné à la cérémonie du thé, qui prend sa place. On l'aperçoit dans le Manga : volume 6 chapitre 10.

DOJO YABURI

Celui qui défie les champions de chaque Doujou pour leur Kanban (les panneaux des Doujou). Il défie justement le Tendou Doujou pour le lendemain. Soun et Genma demandent à Ranma et Akane de le combattre ensemble, mais Akane insiste pour se battre seule pour son Dôjô... Et Shampoo a offert à Ranma sa mixture de Nannichuan si il va à un rendez-vous avec elle.

Il débarque dès le 12ème épisode de la deuxième série (Manga: Volume 8 chapitre 1).

KURENAI

Le nom de famille de Tsubasa.

TSUBASA

Une très jolie camarade de classe de Ukyô, qui lui offre sans cesse des cadeaux et lui envoie des lettres d'amour. Mais Ukyô, pensant s'en débarrasser, lui dit qu'elle est une fille et qu'elle avait déjà un fiancé. Mais rien y fait et Tsubasa, déclarant qu'elle n'aimait que les filles, défie Ranma pour gagner Ukyô. Attention : Tsubasa est très

douée en camouflage et déguisement... D'ailleurs, elle trompe facilement son monde : c'est un garçon !

On peut le voir à partir de l'épisode 27 de la deuxième série (Manga : volume 10 chapitre 9).

BAKE-NEKO

Un énorme chat fantôme, éternellement à la recherche d'une épouse. Il habite à l'intérieur de Maomoorin, un grelot légendaire et disproportionné offert a Ranma par Shampoo.

C'est à partir de l'épisode 54 de la deuxième série que l'on a le plaisir de le voir (ou dans le Manga: volume 14 chapitre 2): sa bonne bouille de bon gros chat géant et ses phrases émaillées de "Nya" (Miaou) font de lui un des personnages les plus attachants de l'histoire.

YOTARU

Un petit garçon faible qui n'aime pas sortir. Il adore les pandas, et a dit à sa mère qu'il sortirait pour jouer si il a un panda pour Noël.

On fait connaissance avec lui dans l'episode 57 (Manga : volume 14 chapitre 6).

"MAMAN"

Sa mère, qui gave avec gratitude le panda (Genma) de bonnes choses succulentes et très chères.

BAKUCHI OU KING : "Le roi du jeu"

Le joueur de carnaval sans scrupules qui fit perdre à Ranma, dix ans auparavant, sa chemise et le Doujou des Tendou, qu'il obtiendrait plus tard par mariage... Ce "roi" revient, avec la reconnaissance de dette signée de Ranma, réclame le Doujou et le transforme en casino !

Et ce, dès l'épisode 67 de la deuxième série (Manga : volume 15 chapitre 4).

Pour le reconnaître, cherchez le personnage qui ressemble à un roi de carte à jouer !

Les "-MAN MEN"

Il s'agit de Niku, An, Curry et Pizza.

A votre avis, pourquoi Ranma porte-t-elle/il toujours ses cheveux coiffés en queue de cheval ?...

Dans la région chinoise de Tsinghai, quatre petits bonhommes arrivent au magasin Yakusaikan, à la recherche d'un secret vieux de 4000 ans : la "chevelure du Dragon". Ils contraignent le commerçant à leur dessiner le portrait de la personne qui la possède à présent, qui porte une queue de cheval bien visible...

Finalement, ils trouvent la pauvre Ranma, qui l'utilise pour attacher le bout de sa queue de cheval, parce qu'il s'agit de son "sceau"... Ils auront l'indélicatesse de lui dérober, et...

Mais reportez-vous plutôt à l'épisode 70 de la deuxième série (ou au Manga, Volume 15 chapitre 8), et repérez les quatre livreurs...

PICOLETTE CHARDIN II : un nom qui sonne vaguement français...

Et pour cause. Picolette Chardin II est un prince français blond et très séduisant... Au visage extensible. Vingt ans auparavant, Soun et Genma, affamés, ayant de plus perdu à un concours d'arts martiaux de la Table, et se trouvant dans l'impossibilité de payer une note monstrueuse, promirent une de leurs filles en mariage à la famille Chardin.

Cette partie désopilante de l'histoire commence à l'épisode 87 de la deuxième série (ou dans le Manga : volume 16 chapitre 8)...

Signes particuliers : comme tout bon français caricatural, Picolette Chardin II est un fin gourmet gastronome et délicat, capable d'ingérer des quantités phénoménales de nourriture en un clin d'œil, et de gagner un concours d'"Arts Martiaux de la Gastronomie" en appliquant la technique ancestrale (et imbattable) du "Gourmet de Foie Gras" (en français dans le texte, s'il vous plaît !)... Sa bouche extensible peut devenir si large qu'il peut entourer la tête de quelqu'un (les scènes de baisers français sont rrrépugnantes !).

MADAME SAINT-PAUL

La gouvernante qui entraîne Ranma aux Arts Martiaux de la Table. Elle apparaît bien sûr dans ce fameux épisode 87 (Manga : volume 16 chapitre 9).

PANSUTO TARU :"Taru, le bas de femme"

Une géniale création de l'esprit malade de Rumiko Takahashi : un monstre vole au guide le registre des clients du Jusenkyou et va au Japon, à la recherche de Happousai. Ce vieux lubrique l'a un jour aidé à mettre au monde et l'a lavé dans la mare appelée "Niuhoomanmaoniichuan", dans laquelle (Waaaa !!!) un yéti chevauchant un taureau tenant une grue (l'oiseau) dans une main et une anguille dans l'autre s'est noyé 2500 ans auparavant ! Mais ce n'est pas le sortilège dont il est désormais victime qui embarrasse Tarô : c'est une malédiction bien pire qu'un problème aquatique qui gâche sa vie... Happôsai l'a baptisé "Tarô le bas de femme !", car, d'après la coutume du village, seule la personne qui nettoie le bébé peut lui donner un nom, et comme le veut cette coutume, seul Happôsai peut mettre fin à cette malédiction en lui donnant un autre nom...

Ce n'est que dans l'épisode 103 de la deuxième série que Tarô pourra retrouver Happousai (ou dans le Manga : volume 18 chapitre 1)

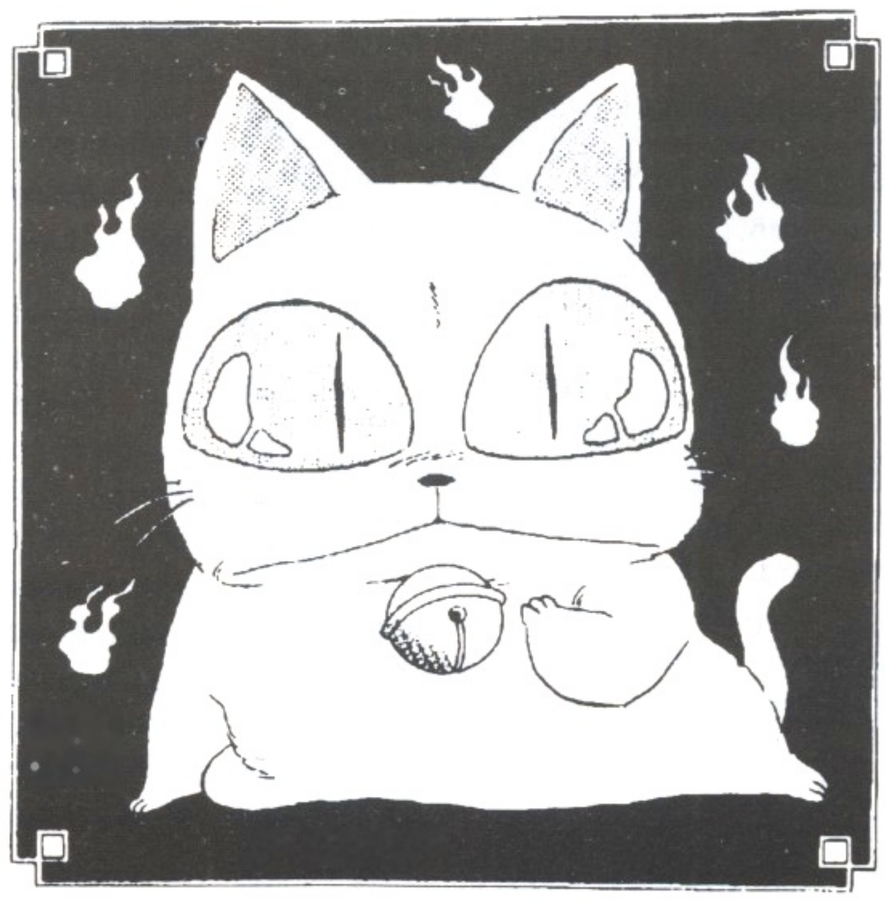
HARUMAKI

Le fantôme d'un vieil homme qui entre dans les rêves de Ranma. Il souhaite revivre un rendez-vous avec son amour perdu : Gyôko-san, que Ranma-Chan lui rappelle.

Il apparait dans les rêves de Ranma à l'épisode 126 de la deuxième série (Manga : volume 20 chapitre 9).

Baiser "Français"

un gros chat encombrant...



LES LIEUX DE L'ACTION

Ce tableau donne une description des lieux principaux où se déroule l'histoire.

JU-SEN-KYô (CHO-SHUAN-SHAN)

"La région des mares ensorcelées"

Dans la lointaine région montagneuse de Tsinghai, en Chine, se trouve le terrain d'entraînement de Jusenkyô (ou Chochuanshan, comme disent les chinois). Là se trouvent une bonne centaine (au total 144, pour être précis) de mares, chacune ayant sa propre (et tragique) légende...

Le nom de chaque mare se termine en "-niichuan", ce qui signifie à peu de choses près "La mare où s'est noyé(e)...". Quand une personne tombe dans une des mares, elle se trouve ensorcelée. L'eau froide la transforme en la créature (de quelque sorte qu'elle soit) qui s'est noyée dedans, des siècles auparavant, et l'eau chaude lui fait reprendre son apparence originale.

Note : Ranma et Ryôga ont déja trouvé un Nanniichuan, mais c'était le Nanniichuan JAPONAIS (le Wafunanniichuan): il a été désactivé quand ils le trouvent...

Détail croustillant : la jeune fille qui s'est noyée dans le nyanniichuan, il y a 1500 ans, n'est autre que Ranma-chan elle-même, comme on peut le découvrir avec stupéfaction dans le manga "Le combat de notre vie"! Et ce n'est pas tout: c'est même Lamu qui, d'une bonne décharge électrique, fait "redémarrer" le cœur de celle-ci! Hé beh...

TENDO DOJO

L'école d'Arts Martiaux des Tendo.

Ce Dojo est situé à Nerina, Tokyo, où vit la famille Tendo. Soun et Genma ont dans l'idée de marier Ranma et Akane pour que le Dojo soit finalement repris par Ranma.

FURINKAN KOKO

L'Ecole "Salle de la forêt venteuse", ou "du souffle du vent".

L'école locale, dans laquelle vont étudier Ranma, Akane, Nabiki, Kunou et plus tard Ukyou. (Vivent les bleuets!)

ST HEREBEKE JOGAKUIN

L'Ecole de jeunes filles St Herebeke.

L'école de filles rivale, fréquentée par Kodachi. (Herebeke signifie "ivre").

NEKO HANTEN

"Le restaurant chinois des chats"

Le restaurant dont s'occupent Shampoo, Cologne et le père de Shampoo.

UTCHAN

Le restaurant d'okonomiyaki de Ukyô.

LES OBJETS

Notre civilisation bassement matérialiste est entièrement construite autour de la notion d'objet. Tout se vend, tout s'achète. L'Homme est identifié à ce qu'il produit.

Et bien, figurez-vous qu'il en est de même pour les personnages de dessin animé : sans leurs accessoires et colifichets divers, pas de moyen de les personnaliser...

Examinons ensemble les différents objets magiques que l'on rencontre au fil de l'histoire, et qui sont bien souvent l'enjeu de combats acharnés...

LE BRACELET ET/OU LE MIROIR

Il y a bien longtemps, Happôsai vola à Cologne un bracelet renfermant des pilules qui rendent celui ou celle qui les avale amoureux de la première personne du sexe opposé qu'il ou elle rencontre en premier (en somme, c'est un philtre d'amour déshydraté). Dans l'épisode 37 de la deuxième série, au lieu d'un bracelet, c'est un miroir magique "Nan-ban" que Happôsai subtilise à Cologne; miroir qui a la faculté de télétransporter les gens à travers le temps et la distance aussitôt qu'on verse des larmes dessus (les larmes du souvenir ?)... Happôsai avait aussi le bracelet dans l'épisode 35.

LA MIXTURE DE NANNICHUAN

Shampoo montre à Ranma un sachet de mixture de Nanniichuan, une poudre qui est de l'eau (boueuse, alors) de la mare appelée "Nanniichuan" déshydratée, qui peut donc, par addition d'eau, reconstituer l'eau magique qui résoudrait pas mal de problèmes pour Ranma. En effet, cette Mixture libère Ranma et Genma de leurs sortilèges... Mais temporairement ! C'était un produit bon marché, une vraie camelote qui ne marche qu'une fois ! Reportez-vous à l'épisode 12 de la deuxième série ou au Manga (Volume 8 chapitre 1) pour rigoler un bon coup en voyant la tête qu'ils font !

KOUSUI SEKKEN

Le savon étanche de Shampoo, qui permet temporairement à Ryouga (et aussi à Genma, dans le manga : volume 12 chapitre 7) de résister à l'influence désastreuse de l'eau froide, dans l'épisode 43 de la deuxième série.

MAOMOORIN

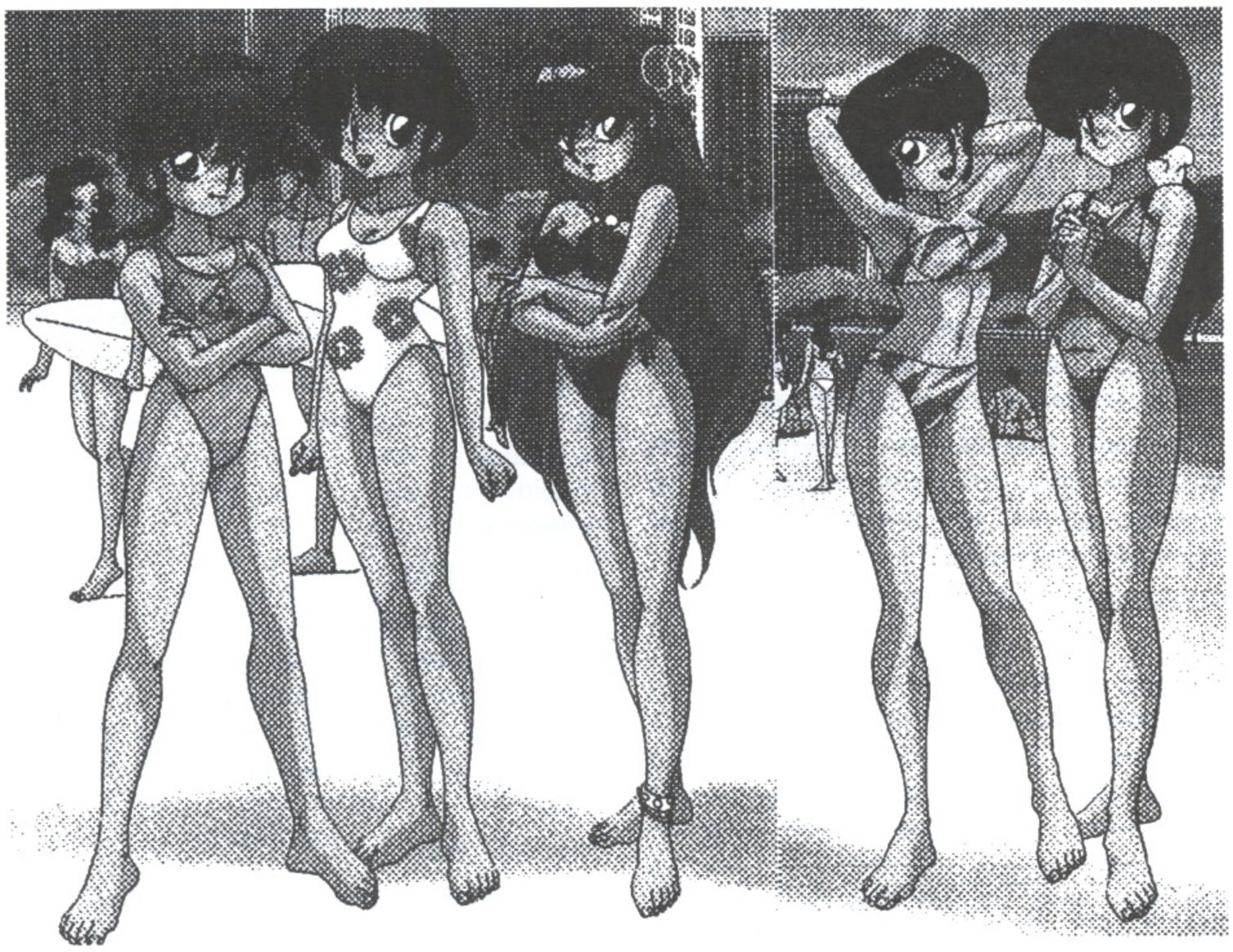
Le grelot légendaire qui abrite le Bake Neko, le chat fantôme qui est toujours à la recherche d'une épouse. Episode 54 de la deuxième série (ou Manga : volume 14 chapitre 2).

KIMENRYUU KENINJUTSU

La marque magique de l'école Kimen... Ryôga, perdu comme de coutume dans une

Les mâres ensorcelées

Nom de la mare	Créature	Age	Qui
SHONMAONIICHUAN	Panda	2000	Genma
NYANNIICHUAN	Jeune fille	1500	Ranma
HEITOUENNIICHUAN	Cochon noir	1200	Ryouga
MAONIICHUAN	Chatte	1800	Shamp
YAAZUNIICHUAN	Canard	1300	Mousse
NIUHOOMANMAORENNIICHUAN	Euh... Chose.	2500	Tarô
NANNIICHUAN	Homme	?	



LES TECHNIQUES D'ARTS MARTIAUX

Comment s'y retrouver, au milieu de toutes les techniques d'arts martiaux qui sont employées par les différents personnages de la série ? Simple ! Lisez ce qui suit...

NEKO KEN

"Le poing du chat". Une technique à laquelle Genma a entraîné Ranma quand il était tout petit en le couvrant de gâteaux de poissons et en le jetant dans une cave remplie de chats affamés et féroces ! Comment s'étonner alors de l'exubérante ailurophobie de Ranma ? Soyez témoins de cette insoutenable preuve d'amour paternel dans l'épisode 2 de la deuxième série (ou dans le Manga : volume 5 chapitre 2).

(KACHUU) TENSHIN AMAGURIKEN

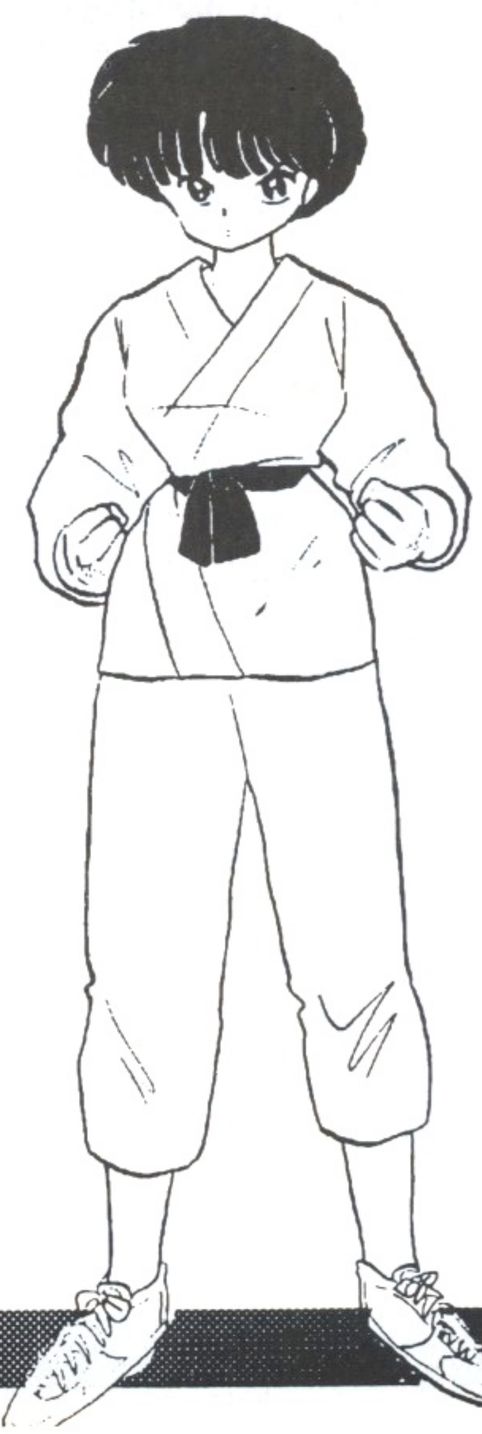
"Le poing des chataîgnes impériales grillées (dans le feu)"

La technique consistant à bouger les mains très très vite pour enlever les chataîgnes d'un feu, apprise par Ranma pour arracher le fushichogan à Cologne. Admirez cette technique dans l'épisode 4 de la deuxième série (ou dans le manga : volume 5 chapitre 10).

SHIRYOU NO BONODORI

"La danse Bon des esprits".

La technique de combat de Sanzenin, consistant à tourner sur place avec ses patins en arrosant son adversaire de coups de poings et de pieds. Vue dans l'épisode 8 de



forêt, donne à manger à vieil homme affamé. Celui-ci, reconnaissant, et à la vitesse de l'éclair, lui dessine un "smiley" grotesque sur le ventre, ce qui fait de Ryouga l'homme le plus fort du monde ! Mais cette marque magique, d'un ridicule insoutenable, est fort génante pour Ryouga (c'est pourtant pour lui une occasion unique de battre Ranma !)... Pire encore : la seule façon de s'en débarrasser serait pour le pauvre Ryouga de PERDRE un combat ! Pour savoir comment Ranma s'y prend, courez à vos cassettes et mettez l'épisode 61 de la deuxième série (ou, si vous n'avez pas de magnétoscope, piochez dans votre bibliothèque le volume 14 (chapitre 7 du manga).

MANGAN MARU

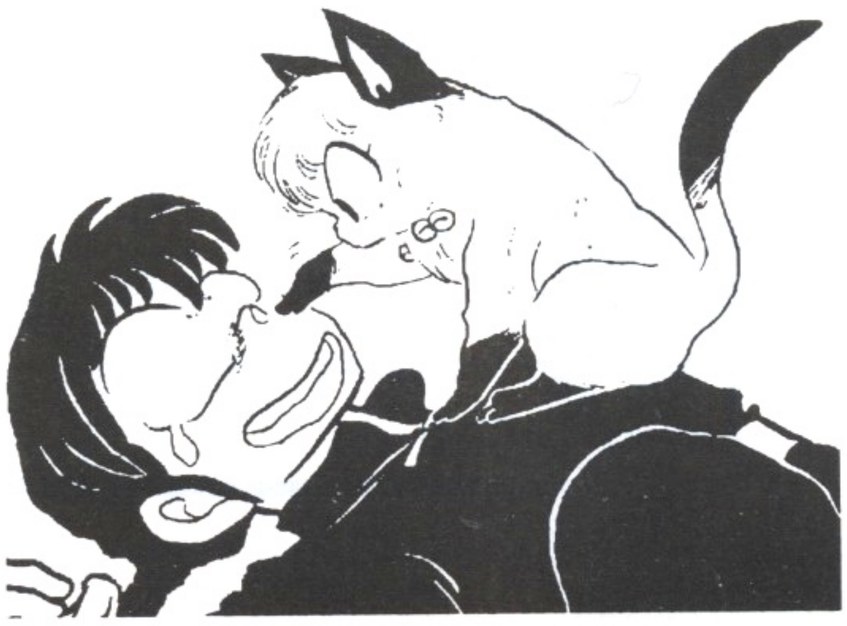
Le sabre qui exauce les vœux. Dans un sanctuaire, dans les montagnes, ce sabre magique, enchassé dans un rocher (le syndrôme du roi Arthur a encore frappé !) a resisté à des générations de samouraïs qui ont en vain essayé de l'en extraire... Kuno y arrive ! Pourquoi ? Mais tout simplement parce qu'il est le millionième "client", tiens ! Le sabre lui accorde alors trois vœux. Il utilise le premier pour battre Ranma en duel devant les autres écoliers et le panda. Quand il utilise le deuxième pour obtenir un rendez-vous avec la fille à la queue de cheval, Ranma et Genma réalisent soudain que ce sabre pourrait les guérir de leurs sortilèges, alors Ranma(-Chan) envoie immédiatement (telle Robin des bois !) une lettre à Kunou lui demandant un rendez-vous... Vous voulez savoir ce qui va arriver, hein ? Alors précipitez-vous sur l'épisode 64 de la deuxième série ou sur le manga (volume 15 chapitre 1).

RYUU NO HIGE

Le poil de barbe du Dragon. Ce poil attache la queue de cheval de Ranma. Tant que Ranma est une fille, ne pas l'avoir dans sa coiffure ne lui poserait aucun problème, mais voilà... Un jour, Ranma a avalé une quantité phénoménale de soupe de poils de Dragon (cela ressemble à des pâtes, après tout !), heureusement qu'elle était une fille à ce moment-là : manger de cette soupe fait pousser les cheveux des hommes... Pousser, pousser... Vous avez déjà lu les aventures d'Astérix le gaulois ? Apparemment, Rumiko Takahashi l'a fait : regardez l'épisode 70 de la deuxième série ou lisez le manga, volume 15 chapitre 8...

LE LIEN MAGIQUE

Shampoo a acheté une cordelette magique à un marchand chinois. Si cette petite ficelle rouge est nouée entre votre doigt et celui d'une autre personne pendant quatre heures, cette personne vous aimera pour toujours... Shampoo arrivera-t-elle à faire garder ce lien à Ranma pendant quatre heures ? Vous le saurez en regardant l'épisode 65 de la deuxième série !



la deuxième série (Manga : Volume 3 chapitre 8)

WAKARE NO MERRY GO ROUND

"La séparation des chevaux de bois"

Une technique de combat de la "Pair d'Or" qui consiste à tenir son adversaire par les pieds en tournant sur place sur les patins à glace. Régalez-vous de cette technique dans l'épisode 9 de la deuxième série (Manga : volume 4 chapitre 1)

BAKUSAITEN KETSU

"Le petit trou qui fait exploser"

L'art de faire exploser les rochers en y faisant un simple trou avec un doigt. Enseignée à Ryouga par Cologne dans l'épisode 10 de la deuxième série (Manga : Volume 6 chapitre 5).

SAOTOME RYUU OUGI

"La technique secrète de l'Ecole Saotome"

La technique de dernier recours quand les Saotome font face à un ennemi apparemment invincible. Employée par Ranma face à Ryouga dans l'épisode 11 de la deuxième série (Manga : Volume 6 chapitre 7). Cette technique comporte trois temps, courir, réfléchir, attaquer. En d'autres termes : foutre le camp en vitesse et réfléchir sans délai à un moyen de contre-attaquer.

HAPPO DAI KARIN

"La grande corolle brillante Happô" La technique secrète de Happôsai, écrite il y a bien longtemps sur un vieux parchemin et depuis cachée parce qu'elle était trop puissante... Happousai a découvert ce parchemin. En fait, il s'agit de lancer des bombes (de gros pétards) à son adversaire. Dans l'épisode 26 de la deuxième série (Manga : volume 11 chapitre 4).

KUNO RYUU BOKUTOU SASARA KUZUSHI

"Technique de l'école Kunô pour réduire un bokutô à l'état de brindille"

C'est la technique utilisée par le directeur de l'école dans l'épisode 46 de la deuxième série (Manga : Volume 12 chapitre 3) en faisant tournoyer une paire de barikan pour réduire un sabre de bois à l'état de simple écharde, tout en en profitant pour raser la tête de l'adversaire.

HI RYUU SHOUTENHA

"La technique de l'ascension du dragon volant"

Cette technique, enseignée par Cologne à Ranma dans l'épisode 49 de la deuxième série (Manga : volume 13 chapitre 4) alors que celui-ci a été affaibli par Happôsai, consiste à enfermer son adversaire dans un tourbillon de feu, le réchauffant de plus en plus, tout en restant soi-même froid, puis à envoyer son poing -froid- au centre, la différence de température générant une tornade propre à balayer l'adversaire.

SAOTOME RYUU URA WAZA HIOUGI

"La technique des tours sournois de l'école Saotome"

Une technique employée dans l'épisode 61 de la deuxième série (Manga : Volume 14 chapitre 8) contre Ryouga devenu l'homme le plus fort du monde... Cette technique se divise en trois figures :

RO GA SHUUHAI TAI

"La figure l'attaque des crocs du loup par derrière"

Attaquer par derrière avec les doigts en crochet comme les crocs d'un loup affamé. Dès le début, Ranma montre du doigt quelque chose derrière Ryôga et crie : "C'est quoi, ça ?"

MOKO ICHIGEKI TAI

"La figure du tigre furieux frappé"

Frapper de dessus comme un tigre épinglant sa proie sous sa patte. Pour la commencer, Ranma montre le sol et crie : "Quelqu'un a laissé tomber 100 Yens !".

KAERU REKISHI TAI

"La figure de la grenouille écrasée"

Faucher et écraser son adversaire comme une grenouille sous un pneu de voiture.

SHISHI HOKODAN

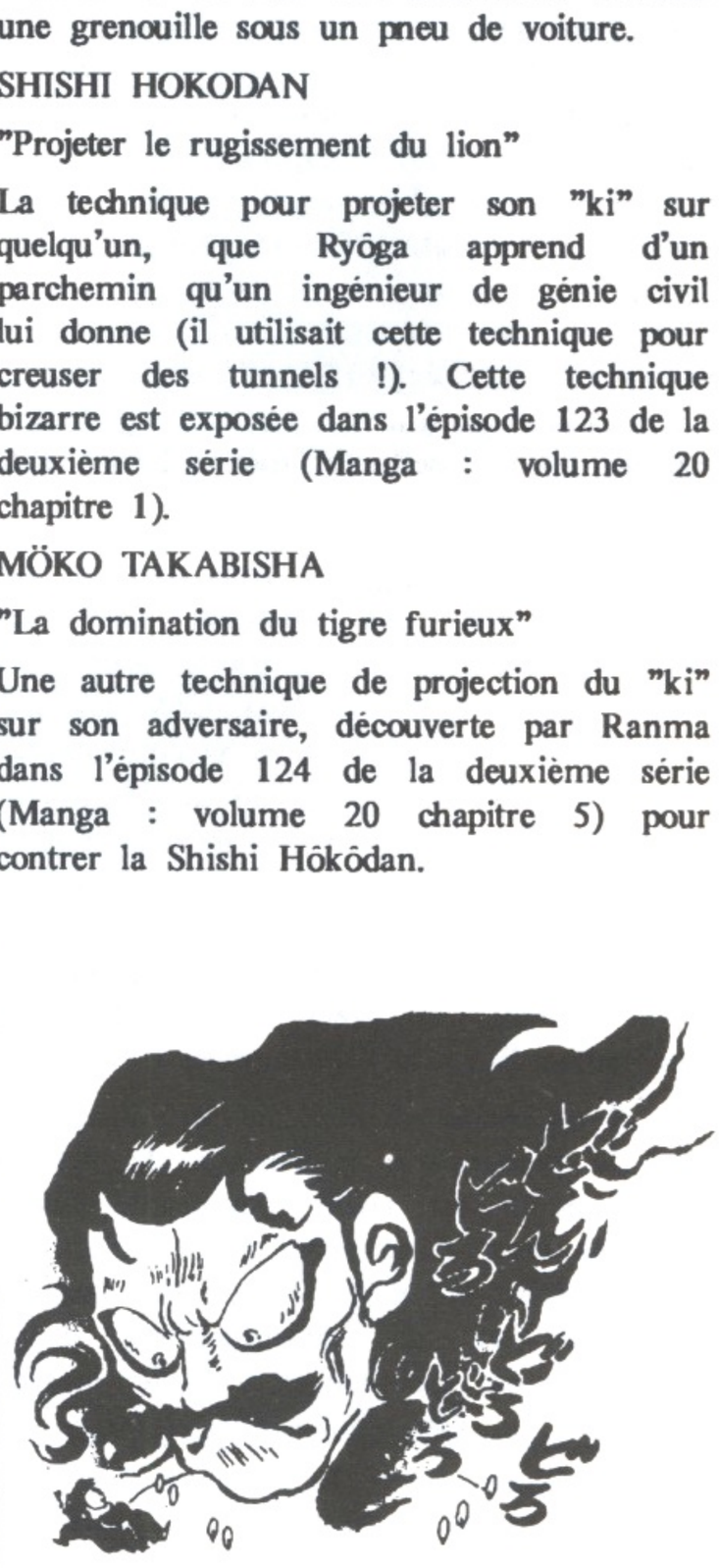
"Projeter le rugissement du lion"

La technique pour projeter son "ki" sur quelqu'un, que Ryôga apprend d'un parchemin qu'un ingénieur de génie civil lui donne (il utilisait cette technique pour creuser des tunnels !). Cette technique bizarre est exposée dans l'épisode 123 de la deuxième série (Manga : volume 20 chapitre 1).

MÖKO TAKABISHA

"La domination du tigre furieux"

Une autre technique de projection du "ki" sur son adversaire, découverte par Ranma dans l'épisode 124 de la deuxième série (Manga : volume 20 chapitre 5) pour contrer la Shishi Hôkôdan.



Affiche du second film

Le seigneur des Shichifukudôjin

LES FILMS ET LES O.A.V.

Après le manga et trois ans de série télévisée ainsi que quelques OAV sans véritable intérêt pour la trame générale de notre histoire -en fait, deux OAV seulement peuvent être trouvées dans le commerce, il s'agit des "NETTO UTAGASSEN", mettant en scène des spectacles de variétés présentés par ce cher guide du Jusenkyô, au cours desquels s'affrontent nos héros ; mais il existe également quelques OAV diffusées en série limitée au sein du KAC (Kitty Animation Fan Club). Dommage !.

Il ne manquait plus que les films. Et il faut le reconnaître, le passage du petit au grand écran est assez intéressant, d'autant que ces deux films sont chacun d'un style très différent et se détachent, avec beaucoup d'humour et de décontraction, de la monotonie qui commençait à hanter la série.

Le premier long métrage de soixante-seize minutes, sorti le 2 novembre 1991, porte un nom à rallonge "RANMA 1/2 CHUUGOKU NEKONRON DAIKESSEN ! OKITE YABURINO GEKITOHEN !". Bref, un de ces titres qui vous raconte l'histoire avant que vous ayez vu le film.

Les événements qui vont se dérouler dans ce long métrage, ont pour origine une fois de plus, l'incorrigible vieux pervers, Happôsai. En effet, quelques années auparavant alors qu'il traversait la Chine, le célèbre maître du kempo ne put s'empêcher de voler la moitié d'un rouleau sur lequel est démontrée une technique secrète à l'un des membres d'un groupe qui se nommaient entre eux les "Shichifukudôjin", les sept dieux des arts martiaux. Mais quand il découvrit que le malheureux rouleau qu'il avait volé ne permettait que de tomber amoureux de celui qui en détient l'autre moitié, et ainsi trouver amour et bonheur, il le donna en échange d'un peu de nourriture à la grand-mère d'une petite fille portant le nom de Raichi. Evidemment il présente les faits comme une mission qui lui a premis de sauver la paix dans le monde...

Et c'est ici que commence notre histoire : les années ayant passé, Raichi arrive au Japon pour rechercher Happousai, en compagnie d'un charmant éléphant, Jasmin, qui, lui aussi, est très doué aux "arts martiaux"...

Happousai en fera la douloureuse expérience ! Après avoir eu un grand nombre d'expériences malheureuses, Raichi commence à douter des pouvoirs bénéfiques du rouleau. Alors, quand elle trouve la maison des Tendô, elle tente de le lui rendre et celui-ci tombe entre les mains d'Akane. Malheureusement, à peine Akane a-t-elle cet objet entre les mains que Kirin, le seigneur des "Shichifukudôjin" apparaît, et l'enlève sur son bateau volant pour en faire sa femme, comme indiqué sur les rouleaux, mais Kirin va véritablement tomber amoureux d'Akane et de sa gentillesse (à moins que ce ne soit en raison de sa cuisine !).

De son côté, la jolie Raichi est persuadée que Kirin est son prince charmant, tandis que Ranma veut tout faire pour empêcher ce mariage, et pour recupérer Akane.

C'est ainsi que se forme un étrange quatrangle "amoureux" qui n'est pas sans rappeler celui d'un des films de "URUSEI YATSURA"...

Cependant, pour parvenir à empêcher le mariage, qui doit avoir lieu à NEKONRON, le chateau de Kirin, il va falloir à nos amis beaucoup de courage et de savoir-faire, afin de pouvoir franchir les obstacles dressés sur leur chemin. Ces obstacles ne sont autres que les "Shichifukudôjin". Ainsi, Ranma-kun et -chan, Kunou, Shampoo, Moose, Genma, Soun et Happôsai devront-ils traverser la Mer du Japon, puis les cinq palais gardés par les six autres guerriers avant de parvenir à la demeure de Kirin, luttant tour à tour contre Ebiten, Bishamonten, Muu, les jumeaux Daikokusei, Daihakusei et la jolie Monron. Mais il ne faut pas se fier aux apparences, car devant chez Kirin, il ne restera plus que Ranma et Raichi.

Stop ! Arrêtez-moi ! J'ai comme l'impression de vous résumer une des nombreuses épopées de "SAINT SEIYA" ! Atterrissez, ce film est une parfaite parodie comme les adore Rumiko Takahashi. Mais

Raichi

Shampoo

Bref, ce dernier film est un vrai régal d'amusements et les techniques d'arts martiaux ont des utilisations de plus en plus loufoques, en particulier en ce qui concerne la recherche d'une épouse... Demandez plutôt à Akane ce qu'elle pense du "Kakutou Omiai"(épreuve de sélection des épouses) quand il s'agit de faire de la cuisine face à une Ranma-chan un peu trop douée ! Mais à votre avis qui gagnera face à cet enfant de treize ans ? L'aplomb d'Akane ou le "charme" et la compétance dévastatrice de Ranma-chan ?

Ainsi s'achèvent les réalisations de KITTY FILMS pour l'adaptation de la dernière saga de Rumiko Takahashi, "RANMA Nibun no Ichi"... Et comme tous les fans de ses séries, nous attendons avec une impatience non dissimulée une suite éventuelle à ces déjà nombreuses aventures...

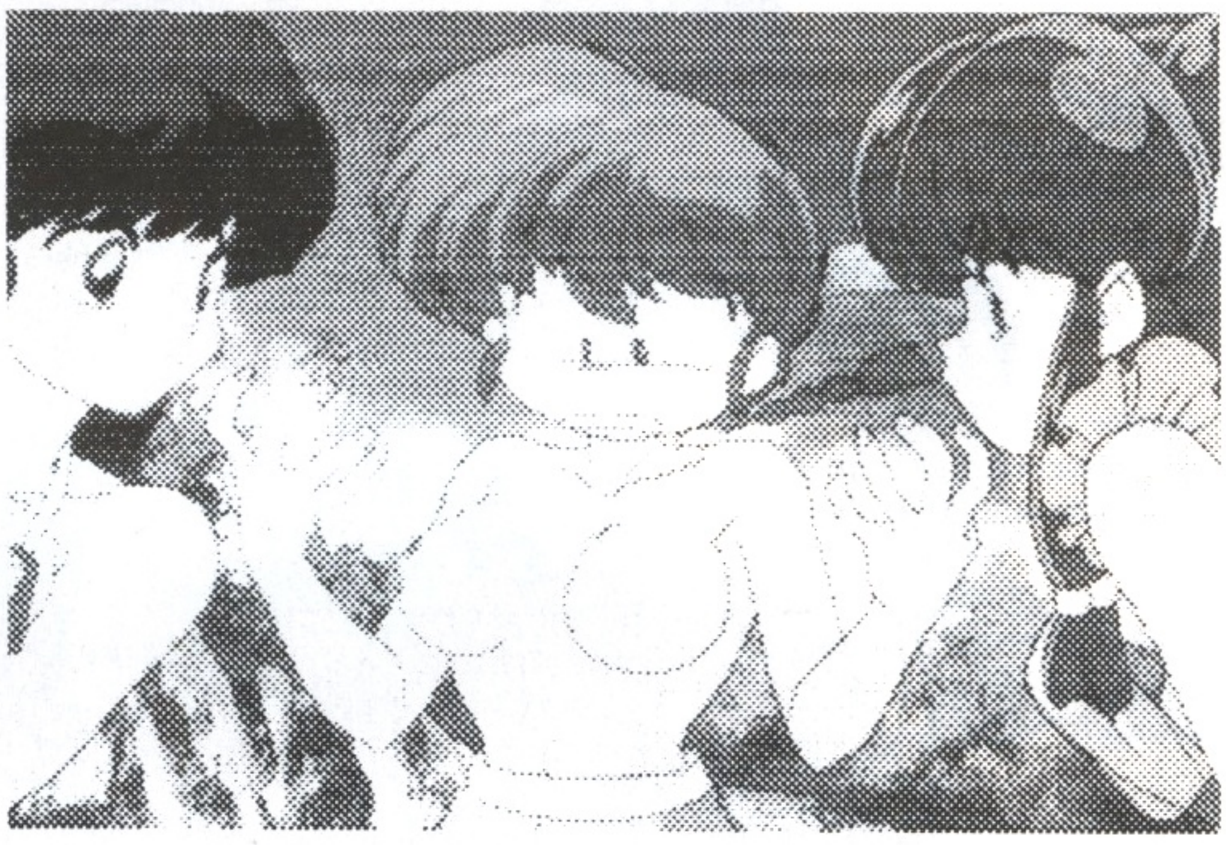
il est vrai que les références les plus frappantes pour nos pauvres petits français appartiennent aux souvenirs indélébiles que nous ont laissé les diffusions des "Chevaliers du Zodiaque" et du "petit chef lors des cénes de dégustation. Et celles-ci apparaissent aussi bien dans la trame : une jeune fille prisonnière que de courageux jeunes (et moins jeunes) gens doivent secourir coûte que coûte; que dans les combats eux-mêmes, nous avons d'ailleurs droit à une splendide reconstitution du combat contre Mime avec l'intervention de la superbe Monron.

Le second film, sorti le 1er août 1992, quant à lui, a un aspect tout à fait différent. Pour les vacances d'été, les studios de KITTY FILM avaient concocté "KESSEN TOGENKYO ! HANAYOMEWO TORIMODOSE !"(A l'attaque du monde enchanté ! Reprenez vos épouses !). un divertissement tout ce qu'il y a de plus rafraîchissant sous la chaleur étouffante (et c'est peu dire !) de l'été japonais. Imaginez une île déserte dans les Mers du Sud, et toutes les charmantes demoiselles de ce dessin-animé en bikini (et Mono-bikini, héhéhhéhé... -NDC-). (Hé, là! On se calme, dans le fond !).

Parce que Akane et Ranma-chan avaient envie d'aller patauger dans la Grande Bleue, Kouno met son yacht à la disposition de tous nos amis. Et les voilà parti... mais c'était compter sans les dépressions tropicales et les tempêtes...

Toute la petite compagnie se retrouve naufragée sur une île déserte, après une croisière qui avait pourtant si bien commencé... ou presque ! Tout semble aller merveilleusement sans le moindre problème (enfin ! sans grave problème !), Quand les jeunes filles commencent à disparaître une à une, enlevées par des ombres énigmatiques. Imaginez la réaction de Papa Tendô en voyant qu'il n'a plus de fille à marier!

En fait, nos amis ont à faire à de fameux guerriers-ninja spécialistes de "la technique des illusions": Wantan, Serutoru et Tristan, les serviteurs du prince de TOUGENKYO, Thomas. Ces derniers sont à la recherche d'une éventuelle épouse qui pourrait convenir à leur maître. Cette histoire pourrait être bien "bateau" si on n'y avait pas apporté un peu de piment en mettant le si recherché Naniichuan entre les mains du prince Thomas... Il va sans dire que Ranma et Ryôga vont mettre un peu plus d'ardeur au combat aprés avoir vu un crabe changé en garçon sous l'action de cette eau (quoique la transformation n'était pas très réussie !... Mais que veulent-ils sauver, en combattant de la sorte ? Akane (et les autres prisonnières) ? Ou ce produit miracle qui réglerait tous leurs problèmes ?



Ce que vous ne verrez jamais sur TF1...

CONCLUSION

Lorsque nous avons commencé la rédaction de ce dossier, nous ignorions encore combien de temps la série "Ranma ni bunno ichi" allait continuer au Japon. C'est seulement à l'époque du bouclage que nous eûmes connaissance du fait que l'épisode 143 (terminé par le mot "FIN") était le dernier de "Nettouhen". Et oui. Pas loin de trois ans et demi d'existence sur le petit écran, et ce dessin animé cesse d'être diffusé !

Comme nous l'avons vu, cependant, Ranma a bénéficié d'un succès à peu près constant, et ceci dès le début de ses apparitions à la télévision; il a toujours gardé une très bonne place au classement du hit-parade des dessins animés au Japon et ses produits dérivés se vendent toujours très bien (produits qu'on a toujours eu du mal à commander, étant donné l'état quasi-perpétuel d'épuisement des stocks).

Mais, comme toute série dépassant la centaine d'épisodes, Ranma a eu du mal à conserver l'intérêt d'un très grand public, d'autant que le sujet tombait de plus en plus dans la routine. A part quelques scènes humoristiques recherchées, la constante récurrence des mêmes personnages affectés de leurs sempiternels et insolubles problèmes tendaient à lasser, et le filon semblait bel et bien en voie d'épuisement: les spectateurs du début avaient vieilli de plus de trois ans pendant que les personnages n'avaient pratiquement pas évolué.

A présent, le public français va pouvoir découvrir les (més)aventures de ces drôles d'adolescents japonais, puisque les épisodes ont commencé à être diffusés chez nous... Au vu de l'expérience passée, comme pour d'autres dessins animés adaptés de Rumiko Takahashi, la série semble fort en voie de rencontrer un grand succès ici-bas, et ainsi de pouvoir passer jusqu'au dernier épisode. Mais, comme pour "Saint Seiya", "City Hunter" ou "Dragon Ball", combien de rediffusions du début risquons-nous, avant d'en voir la fin, traduite en français ? Et si ce n'était que cela! Les ciseaux de la censure étant particulièrement avides, ces temps-ci, dans quel état la retrouverons-nous, en bout de course? Nous nous amuserons prochainement à faire une analyse détaillée et chiffrée de la censure, sur un ou plusieurs épisodes représentatifs, ce qui nous montrera ce que nous perdons de l'original; mais, pour l'instant, laissons encore s'écouler quelques temps. Qui sait, peut-être pourrions-nous avoir des suprises ?

Akemi et Shinobu

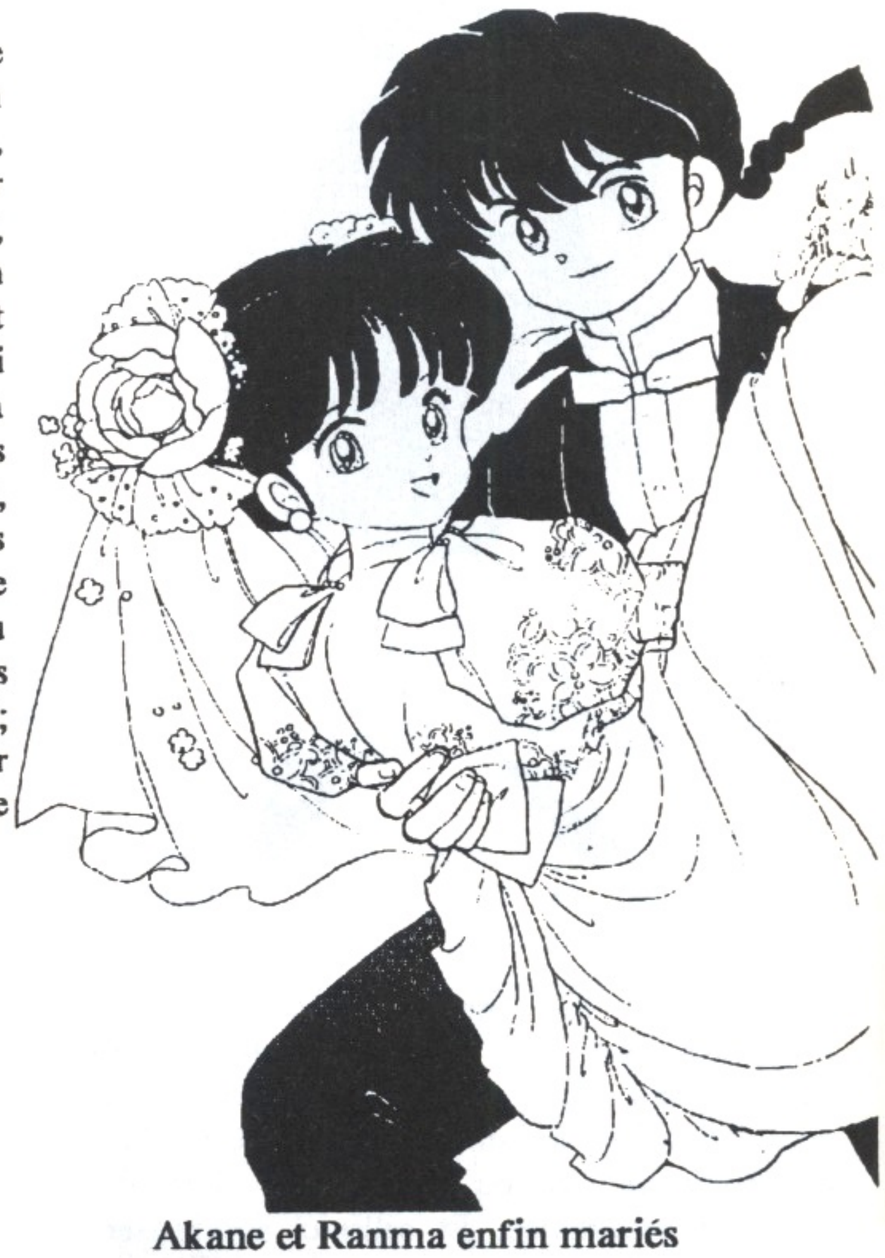
Remerciements particuliers à :

Hitoshi Doi

Olivier

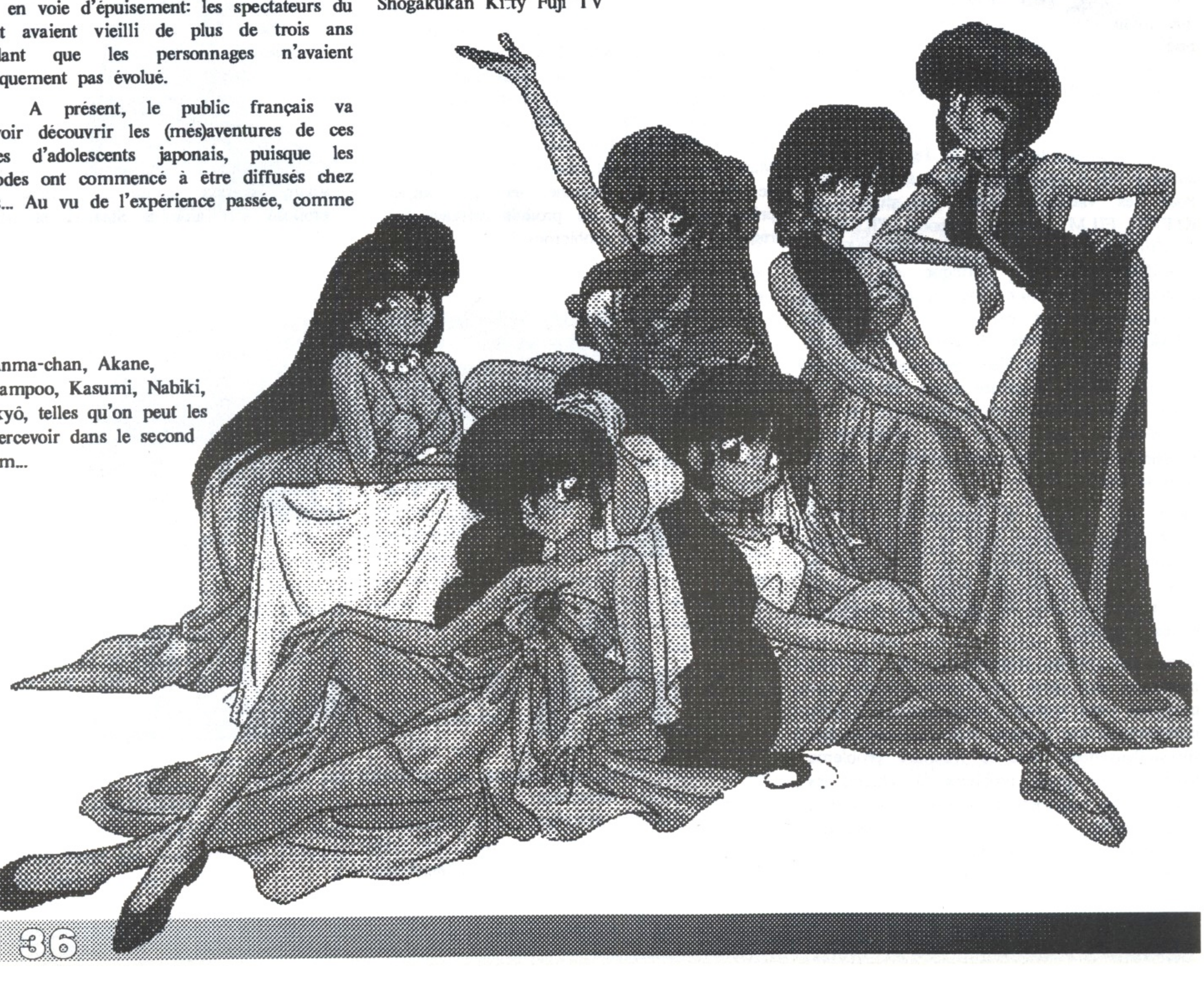
Terry Martin

Vidéo Boy Aki



Akane et Ranma enfin mariés

Ranma nibunnoichi Rumiko Takahashi
Shogakukan Kitty Fuji TV



Ranma-chan, Akane, Shampoo, Kasumi, Nabiki, Ukyô, telles qu'on peut les apercevoir dans le second film...

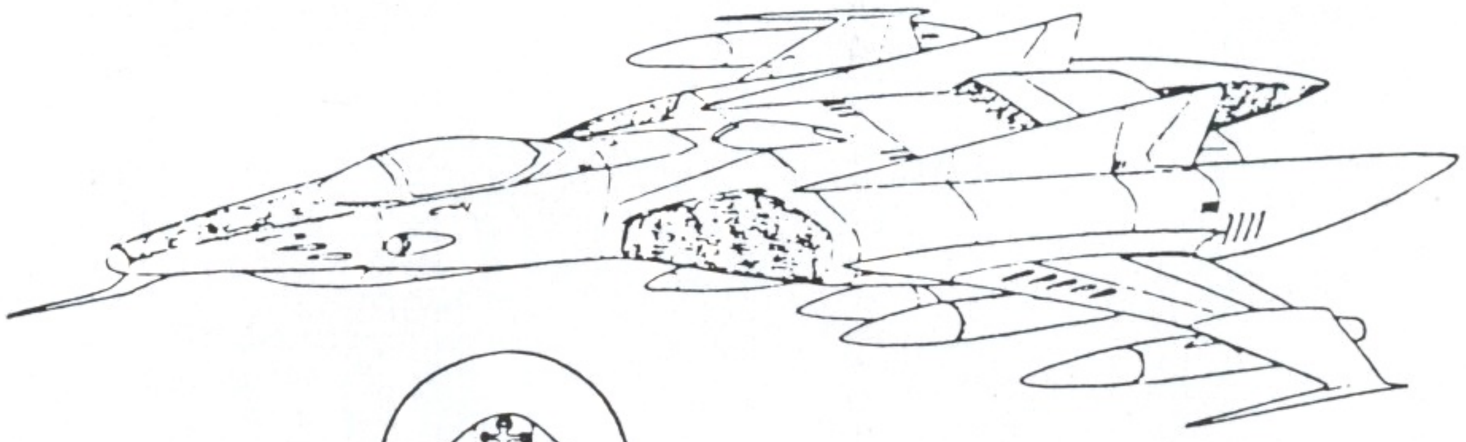
DANS L'ESPACE, IL Y'A DES VAISSEAUX DANS L'ESPACE...

Eh ! Oui ! L'aventure du Yamato continue ! Après avoir combattu vaillamment contre les Empires Galimas et Gatlantis, nos héros auraient sans doute bien voulu que les scénaristes les laissent souffler un peu. Mais à peine le temps de dire "Ouf!" et les voilà repartis...

En effet, tout de suite après ces dernières aventures, précisément le 31 juillet 1979, soit trois mois après la fin de la seconde série, Office Academy, les studios réalisant cette épopée, proposèrent le seul "Spécial" de la série : *Uchu Senkan Yamato Aratanaru Tabidachi* (Yamato, le cuirassé de l'espace "Le Nouveau Voyage"). Dans ce "long" épisode de 90 minutes, on retrouve Deslar et ses troupes qui, retournant sur Galimas, la trouvent "occupée" par un peuple qui en exploite le sous-sol. Mais lors de la bataille, Galimas explose et la planète soeur, Iskandar quitte son orbite. Deslar propose son aide à Staasha et Mamoru Kodai qui y étaient restés après le premier voyage du Yamato, deux ans auparavant (D'où le titre ! On précise où ils en sont du repeuplement de la planète : ils ont déjà UNE fille ! Bravo à eux ! voir A.L. n 6). Mais ceux-ci refusent de quitter leur planète, malgré sa déstabilisation et les attaques des vaisseaux ennemis. Deslar demande alors l'aide du Yamato qui est en entrainement avec des cadets. Une bataille violente s'engage alors avec les armées de Goruba.

Cependant, malgré la résistance acharnée de nos amis, ce ne sera que par le courageux sacrifice de Staasha que la flotte ennemie sera détruite. Le Yamato repartira pour la Terre, avec à son bord Mamoru et sa fille Sasha (à moins que ce soit Suyaruba) : ce qui pourrait poser un léger problème pour la poursuite du repeuplement !

Un an plus tard, le troisième film, *Yamato Yocienni* (Yamato pour toujours) sort dans les salles et conte les évènements se déroulant très logiquement un an après le "Spécial". L'ennemi est toujours là, et sa main vengeresse va se retourner contre la Terre.



Un O.V.N.I. est entré dans le système solaire, et entreprend de détruire une à une les bases que les humains ont édifiées sur les différentes planètes, pour arriver enfin au niveau de la Terre. Celle-ci, qui a à peine eu le temps de se mettre en alerte, se trouve rapidement occupée par Goruba, qui menace de détruire toute vie sur la planète en faisant exploser une (double) bombe nucléaire, si on ne lui livre pas le Yamato. L'équipage du Yamato tente de se réunir en catastrophe pour rejoindre le vaisseau spatial stationné à la base spatiale Icarus, sous la direction de Shiro Sanada, le chef mécanicien. Mais lors d'une attaque, Yuki Mori, blessée, tombe entre les mains des forces du Général Kazan au grand désespoir de Susumu. Pendant ce temps, Mamoru permet à Todo, le commandant en chef des armées terriennes, de rejoindre ses troupes, en faisant sauter des explosifs cachés dans ses vêtements (c'est le fameux "slip nucléaire" ! ndc). Contre toute attente, Todo ordonne au Yamato de se rendre dans la système solaire de Goruba et de répondre aux ordres de l'amiral Yamanami.

Et le grand voyage commence. Susumu rencontre une jeune adolescente qui se présente comme étant Mio, la nièce de Sado, mais celle-ci se révèle être Sasha, sa propre nièce, qui selon les normes terriennes, ne devrait être qu'un tout petit bébé d'un an (mais la génétique extra-terrestre est parfois bien surprenante !). La cohabitation entre ces deux êtres prend une tournure étrange, d'autant que Mio/Sasha ressemble beaucoup à Yuki et que l'adolescente tombe amoureuse de son oncle (mazette !).

Pendant ce temps, sur Terre, Yuki doit faire face à Alfon, un des "visiteurs", qui est tombé fou amoureux d'elle, et qui lui annonce que ses compagnons ont péri. Mais sachant qu'elle ne pense qu'à Susumu et à trouver le moyen de désamorcer la bombe, il la laisse rejoindre les résistants, en lui promettant de lui donner la solution quand ils se reverront... L'évènement a lieu durant l'assaut des résistants contre la bombe, Alfon mourrant et se révèlant être un cyborg, tient sa promesse dans un dernier sursaut.

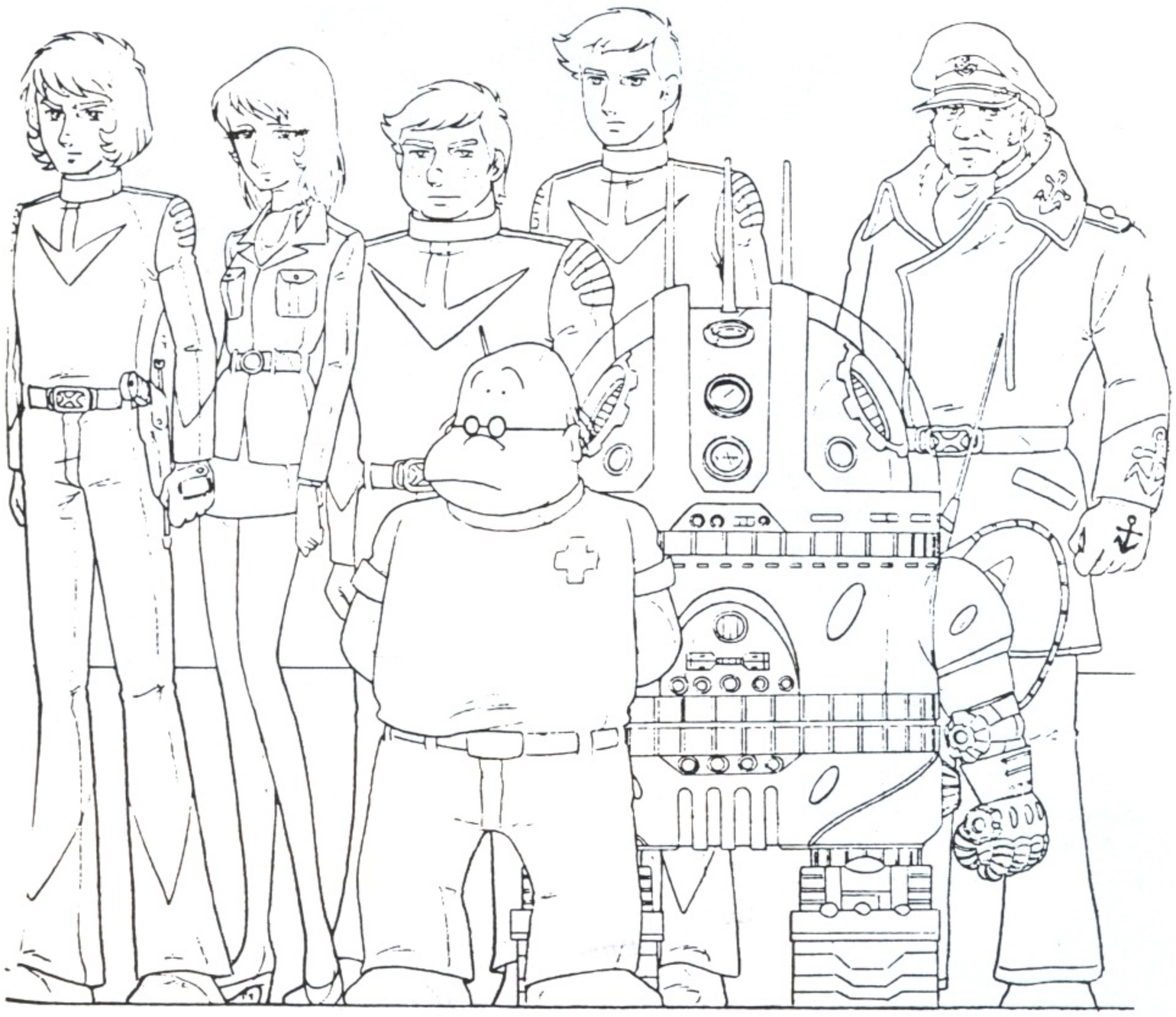
Dans l'espace, après quelques batailles qui ont tourné à son avantage grâce aux pouvoirs de Mio/Sasha, le Yamato rencontre Salda et Scaldat qui leur présentent la Terre deux cent ans plus tard (en 2402), conquise par Goruba, suite à la destruction du Yamato, et tentent de les faire rester dans leur monde. Mais le sens du devoir et la volonté de construire son propre destin sont les plus forts et seule Mio/Sasha insiste pour rester. Alors que le piège va se refermer sur nos (courageux) héros, Sasha supplie son oncle de détruire la forteresse spatiale, puis va rejoindre sa mère Staasha dans l'au-delà. Et sur Terre, la bombe est désamorcée. La Terre et la paix galactique sont de nouveau sauvées, mais à quel prix !

C'est en 2205 que se déroulent les 25 épisodes de *Uchu Senkan Yamato III*, diffusés du 11 octobre 1980 au 4 avril 1981. Nous retrouvons dans cette avant-dernière partie notre cher ami Deslar, qui va encore mettre la pagaille dans le système solaire. Deslar a reconstitué l'empire Gatlantis et Galimas autour des planètes jumelles Garuman et Staasha, mais il se heurte aux armées de l'Union Bolar et lors d'une bataille entre les deux flottes, un missile à protons (!!) atteint le coeur du soleil (Rien de grave, juste une balle perdue !). Le verdict est sans appel, la vie sur la Terre est en sursi... il ne reste qu'un

an pour trouver une solution. Le Yamato et trois autres vaisseaux partent en quête d'une terre d'accueil pour l'espèce humaine. Mais ils se retrouvent rapidement en pleine guerre Galimas-Bolar, alors qu'ils viennent en aide aux disciples de Shalbard. Partant à la recherche de cette planète (avec à ses trousses les deux armées ennemies fascinées par la légende de cette contrée et de l'arme qu'ils pensent y trouver.). Le Yamato, aprés de multiples efforts, réussi à remettre la princesse Luda sur son trône. Et en retour, celle-ci confie aux terriens "l'eau-de-vie" (le cosmojin, c'est délicieux mais ça arrache la gueule : vous devriez y goûter ! ndc), qui doit résorber l'hémorragie solaire, et à Deslar le moyen de vaincre ses ennemis.

Le 19 mars 1983, devait sonner le glas de la fabuleuse épopée du Yamato avec la diffusion du dernier film *Uchu Senkan Yamato "Kanketsuhen"* (Yamato, le cuirassé de l'espace: "l'achèvement"). Ce dernier chapitre nous fait revenir deux ans en arrière, en 2203, juste après les évènements tragiques de *"Yamato Yoeiennen"*. En quelques mots, l'intrigue est simple quoi qu'un peu fantaisiste (du point de vue des données purement scientifiques). Notre galaxie, la Voie Lactée, est entrée en collision avec une autre galaxie spirale, ce qui provoque une série de catastrophes à l'échelle galactique (carrément !). Ne nous formalisons pas outre mesure de la très grande liberté prise par l'auteur vis à vis de la possibilité physique d'un tel phénomène (absolument nulle) : n'oublions pas que nous avons ici affaire à un récit purement imaginaire... Reprenons donc le cours de l'histoire.

Le Yamato, envoyé en mission d'observation aux abords du phénomène, découvre que l'empire de Deslar a été totalement détruit. Par accident, il rencontre la planète Denlig, qui est submergée par les eaux d'un monde aquatique : Aquarius (on retrouve ici l'ancien mythe du déluge, car ce fameux monde Aquarius visite



périodiquement tous les mondes). En tentant de leur venir en aide il ne sauvera qu'un petit garçon, le Yamato perd une partie de son équipage, d'autant plus que l'armée du Maréchal Luga de Zahl les attaque durant cette opération. Puis l'action est portée au niveau de la Terre puisque Luga, estimant que celle-ci serait parfaite pour son peuple, a pris le contrôle d'Aquarius pour "faire le nettoyage". La flotte stellaire ne fait pas le poids, et on doit de nouveau faire appel au Yamato. Reconstruit et pourvu d'un nouvel équipage, le vaisseau va tenter une nouvelle fois de sauver le monde, sous le commandement de Jyuzo Okita, qui avait conduit la première mission du Yamato, et qui s'était éteint une fois celle-ci accomplie (en somme, il a ressuscité). La bataille finale a lieu, mais alors que tout semblait perdu (Zorro est arrivéééé...) voici que Deslar et ses hommes, que l'on croyait disparus à jamais, tirent tout ce petit monde d'un bien mauvais pas... Et nos amis peuvent enfin éviter que Aquarius détruise la Terre. Après avoir fait évacuer le Yamato, l'amiral Okita le dirige sur Aquarius. Le vaisseau plonge littéralement dans le bras d'eau lancé par la planète liquide et explose, écartant ainsi la menace du déluge sur Terre et créant ainsi un océan en orbite... Et tout est bien qui finit bien ! (J'ai toujours eu une grande fascination pour les fins en queue de poisson !)

Le Yamato a coulé dans l'océan créé par les eaux d'Aquarius. Sur Terre, Yuki et Susumu peuvent enfin songer à se marier (et choisir une planète pour la repeupler, éventuellement). Voici donc la fin du périple du Yamato. Fin définitive, puisqu'il semble peu probable que les studios d'Office Academy se relancent dans l'aventure. Et avant que le Rédac' chef ne fasse une syncope, je me permets d'apporter quelques maigres appréciations à propos de cette saga. En effet, celle-ci nous permet de découvrir Leiji Matsumoto sous un angle que nous n'avons pas eu l'occasion de connaitre en France. Des batailles opposant un petit groupe de résistants à un empire tout entier, l'espace et les vaisseaux spatiaux, ce genre d'aventures semblent aujourd'hui appartenir au monde de la nostalgie. Certains ont parfois voulu créer une polémique autour des similitudes existant entre les séries de "Uchu Senkan Yamato" et la très célèbre trilogie de Georges Lucas "Star Wars", mais aux yeux de Leiji Matsumoto lui-même, ceci n'a pas de raison d'être. Peut-être peut-on dire que c'était dans l'air du temps, que le public attendait ce genre d'histoires (dixit Leiji)... Quant à savoir si ces aventures pourraient être aussi bien accueillies ici qu'elles l'ont été au Japon, aux Etats-Unis ou encore en Italie, je dois tout de même avouer que j'ai quelques doutes. Nous avons vu l'effet "Macross-Robotech", et l'équipage du Yamato pourrait faire pâle figure, avec la poussière du temps sur les pellicules et notre envie de voir des animations de moins en moins imparfaites (quoique les animations issues des travaux de Leiji Matsumoto sont toujours bien executées). Cependant, ce ne sont que mes propres inquiétudes face aux phénomènes actuels.

Comme vous avez pu le constater, la légende du Yamato a de quoi émerveiller plus d'un, même si, malheureusement par trop de répétitions et de longueurs, la série perd de son entrain originel. D'autres séries vinrent par la suite prendre le relais de ce style, avec, entre autres, le fabuleux "Gundam". Mais cette saga garde un charme bien à elle, ce qui, à mes yeux, en fait un véritable chef-d'œuvre. L'animation évolue relativement bien en ce qui concerne cette partie du travail, et il est vrai qu'entre 1974 et 1983, date de la sortie du dernier film, les techniques ont fait leur chemin. Ceci, même si le côté aujourd'hui archaïque de la première série est toujours aussi empreint d'émotion.

L'émotion, c'est sans aucun doute ce qui fait la force de ce dessin animé. Chacun vibre à l'écoute des musiques d'Hiroshi Miyagawa, chacun vit avec passion la course du Yamato dans sa mission suicidaire (Banzai !). Les poussées d'adrénaline se font violentes et le coeur bat plus fort. Yamato, c'est tout simplement le courage qui nous manquerait face à un tel danger, alors que nous sommes bien tranquilles dans nos charentaises, ou ce même courage qui nous pousserait à résister jusqu'à la mort pour refuser l'oppression d'un système dont on n'aurait pas voulu.

Yamato... C'est tout simplement une grande leçon de courage et d'humanité.

Hikaru

Uchu Senkan Yamato "Aratanaru Tabidachi" (1979); Yamato Yoeiennen (1980); Uchu senkan Yamato 3 (1980); Uchu Senkan Yamato "Kanketsuhen" (1983) par les studios Office Academy.

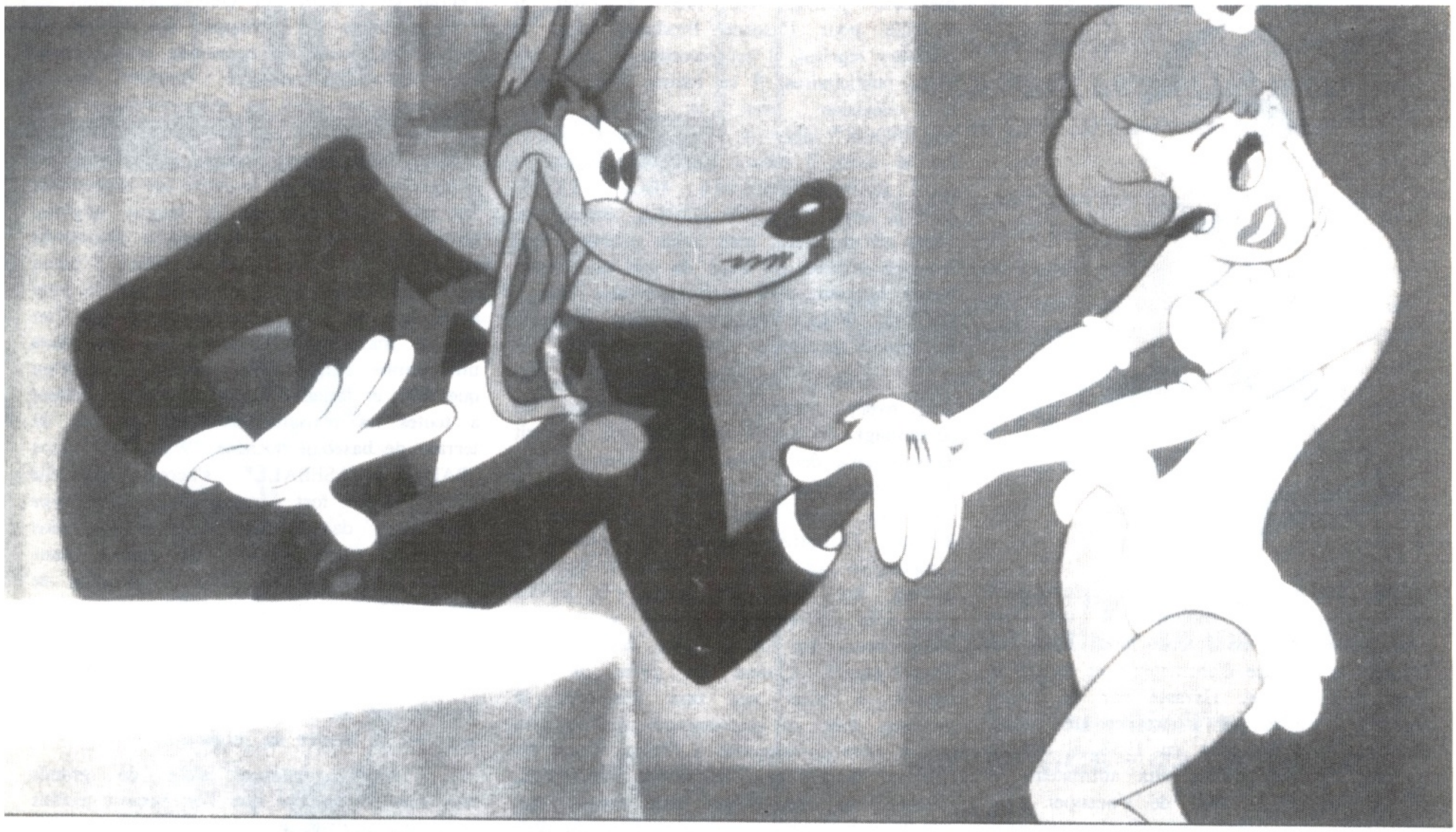
TEX AVERY

Il y a 95 ans (environ) naissait un de ces génies qui allait révolutionner le monde du dessin animé. Combinant la qualité technique d'un Walt Disney à une imagination en perpétuel délire, il allait gagner sa place dans l'histoire des cartoons hollywoodiens. Cet homme fort peu connu aux Etats-Unis (Nul n'est prophète en son pays!) est aujourd'hui presque idolâtré en Europe... C'était Tex Avery.

Créateur d'un univers étonnant -et détonnant- peuplé de puces et de loups érotomanes, d'écureuils fous, de vamps ravageuses, constellé de jeux de mots et de gags, il est le maitre des mondes du rêve et du cauchemard où tout se consume dans le cynisme et la dérision... Tex Avery (Frédéric Bean Avery de son vrai nom) est né le 26 février 1908 à Taylor dans l'Etat du Texas (d'où son surnom: Tex). Dès l'âge de 20 ans, il consacre ses nuits à la bande dessinée, mais personne ne semble vouloir de ses dessins. Il se tourne alors plein d'espoir vers le cinéma d'animation. Walter Lantz, le patron des studios Universal, l'engage dés 1928 comme intervaliste. Trés vite, il grimpe les échelons et devient assistant puis animateur à part entiére. Mais cette promotion ne lui suffit pas, ce qu'il veut, c'est mettre en scène.

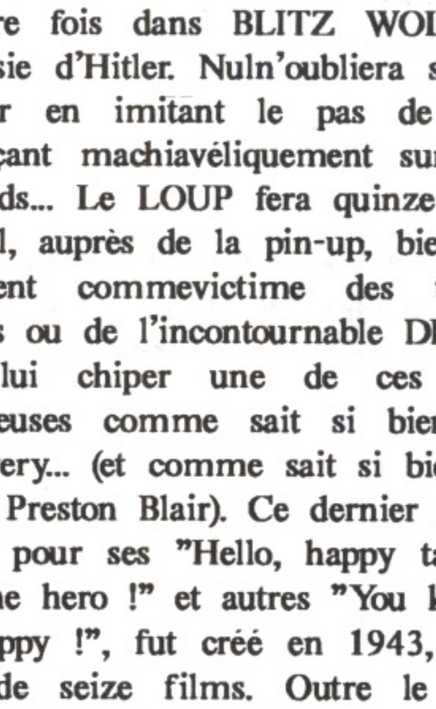
A la fin de l'année 1935, Tex Avery décide alors de quitter les studios Universal pour poser sa candidature à la Warner Bros, dont le département d'animation était dirigé à l'époque par John Schlesinger. Engagé, il travaille aux côtés de Duck Jones (le créateur de BEEP BEEP et de son inséparable "compagnon de jeu": LE COYOTE) et dirige une petite équipe de joyeux lurons parmi lesquels on peut retrouver Chuck Jones, Bob Clampett et Bobe Cannon -ces derniers verront bientôt arriver leur heure de gloire. Installée au sein de la maison de production la plus prestigieuse de l'époque, il créera le cochon PORKY PIG auquel va très rapidement venir s'adjoindre le célébrissime canard DAFFY DUCK, et ELMER, le chasseur. Cependant, malgré l'avènement des cartoons en couleur, Avery est encore prisonnier d'un style imposé et par conséquent dans l'obligation de réfréner sa fertile imagination. Quant au personnage de BUGS BUNNY, revendiqué avec acharnement par divers auteurs, il est en fait une création collective, qui doit pourtant à Tex Avery son origine (il en supervisera les six premiers cartoons). Et la fameuse carotte, sans laquelle BUGS ne serait pas BUNNY, me direz-vous ? Son origine contestée -certains y voyent une référence au cigare dont ne se séparait jamais Groucho Marx- s'est en fait fixée sur la carotte que mange Clark Gable dans le film de Frank Capra "IT HAPPENDED ONE NIGHT"-1934 (Ben, oui !). En 1941, il décide d'inaugurer une nouvelle technique consistant à doubler les "gueules" de ses animaux en posant par dessus des bouches animées. Mais, son anticonformisme se heurte à John Schlesinger qui ne veut pas sortir des DA classiques... et c'est le divorce. De 1936 à 1941, Tex Avery aura réalisé quelques soixante et un cartoons pour la Warner. Les différences entre les premiers et les derniers cartoons qu'il y avait réalisés sont flagrantes. En effet, les aventures de PORKY PIG ont rapidement laissé la place à un style instinctif et flamboyant, bourré de jeux de mots, dont l'animation et la bande sonore ont elles-mêmes trouvé ce rythme époustouflant, qui fait la particularité des réalisations de ce génie.

Mais déjà, la majeure partie des idées ont jailli. Brisant les règles conventionnelles des dimensions d'un écran de cinéma, il sera le premier à introduire une relation complice entre ses héros et le public. Il s'adresse au spectateur par des intertitres, ou même au travers de ses personnages, commentant séquences et trouvailles. Le meilleur exemple de cette désinvolture est sans doute la scène où, exaspéré par la conduite d'un spectateur dont la sihouette se projette sur l'écran, PORKY PIG tire et abat l'importun. Il se plaira souvent par la suite à utiliser cette dualité entre l'histoire du cartoon et des éléments qui lui sont, semble-t-il, étrangers. En 1942, il entre à la METRO GOLDWYN MAYER, la célèbre firme du lion, et travaille alors sous la direction de Fred Quimky. Fred Avery est désormais rebaptisé Tex par ses collègues en raison de ses origines texanes.



Grâce à lui et aux réalisateurs, qui bénéficient de sa confiance, la production de la MGM en matière de cartoons va fait un bond spéctaculaire. De BLITZ WOLF (1942) à CELLBOUND (1955), Tex va travailler pendant 13 ans pour la MGM, y réalisant soixante-cinq des cent soixante-dix-huit films d'animation que produisit la firme durant cette même période. Ici, il peut enfin donner libre cours à sa fantaisie et à ses "fantasmes". Tex Avery déclarait que personne ne pouvait surpasser Walt Disney dans le domaine des "contes pour enfants", mais ses cartoons à lui s'adressent bel et bien aux adultes... Il va donc dans cet objectif multiplier les gags absurdes, en insistant sur le caractère sexuel de certains personnages. Les jeux de mots se succèdent, les bombes explosent, les personnages sont brusquement dédoublés voire atomisés, aplatis, écrasés, pulverisés ou victimes d'une pin-up dont les déhanchements suggestifs déchainent les sens. Arrivé à la MGM au moment où les Etats-Unis entrent en guerre contre le Japon suite au désastre de Pearl Harbor, il va bouleverser en quelques mois tous les canons du genre : alors que les censeurs s'affolent, les G.I. réclament à cors et à cris la version complète de RED HOT RIDING HEAD (Le premier des films mettant en scène le loup et la pin-up).

L'époque de la MGM se révèlera très vite être l'âge d'or de Tex Avery. Il y créera ces divers personnages qui sont devenus des standards du cartoon américain. Refusant les stéréotypes, il privilégie les films uniques, exception faite du personnage de Droopy, qui aura droit à treize films pour lui tout seul. C'est l'époque du LOUP qui apparait pour la première fois dans BLITZ WOLF en tant que sosie d'Hitler. Nuln'oubliera sa façon de marcher en imitant le pas de l'oie puis enavançant machiavéliquement sur la pointe des pieds... Le LOUP fera quinze apparitions au total, auprès de la pin-up, bien-sûr, mais également commevictime des trois petits cochons ou de l'incontournable DROOPY qui osera lui chiper une de ces chanteuses voluptueuses comme sait si bien les faire Tex Avery... (et comme sait si bien les faire bouger Preston Blair). Ce dernier personnage, célèbre pour ses "Hello, happy taxpayers !", "I'm the hero !" et autres "You know what? I'm happy !", fut créé en 1943, et sera le héros de seize films. Outre le LOUP, ce petit chien "chevaleresque, farouchement honnete et volontiers sentencieux" doit également faire face au chien SPIKE - stupide, bête et mèchant. Mais la plus belle de ses créations (à mon goût) est sans doute celle de SCREWY SQUIRREL, l'écureuil fou dont le non-conformisme et la volonté destructrice sidère encore cinquante ans après. Mais Cet animal diabolique sera victime de Lenny, un gros chien trop affectueux -directement inspiré du livre de Steinbeck "Des Souris et des Hommes"- et cet incroyable personnage succombera sous les caresses et les étreintes meurtrières de son nouveau compagnon incapable de dominer ses sentiments et surtout...sa force. Mais autant les années quarante avaient vu se succéder de multiples chef d'oeuvres, autant le début des années cinquante allait marquer la fin de l'éparpillement cinématique des fantasmes de Tex Avery.



Cette soudaine apathie peut trouver son origine dans la fameuse Loi Sherman, qui va provoquer une sorte de démembrement des liens existants entre les circuits de production et les circuits de distribution, auxquels s'ajoute une augmentation du prix de revient des cartoons. Ces derniers évènements vont les obliger à faire face à des compressions de budget, et à l'apparition du style UPA. Ce style consiste en des décors stylisés à l'extrême et en une animation de moins en moins élaborée mettant en scène des personnages stéréotypés aux couleurs criardes -les meilleurs exemples de ce genre ne sont autres que les productions de Hanna-Barbera. Tout en continuant sur sa

lancée, Tex Avery est frappé de plein fouet par ces nouvelles mesures. Il va alors travailler comme un forcené pour tenter de combler le manque d'animateurs et surtout le manque de budget. Harassé par ce travail detitan, il finira par s'accorder un congé, puis quand il reviendra en 1953, il lachera un peu de lest, laissant aux animateurs et aux controleurs le soin de s'occuper eux-mêmes de la conception du dessin animé, et n'intervenant que pour le visionnage et les modifications. Mais cela n'est pas sans conséquences sur la qualité des films tournés à partir de cette date. Malgré quelques trouvailles, ce ne sont que de pâles copies des anciens succès des années quarantes... et le coeur n'y est plus. Tex Avery quitte finalement la METRO en 1954 et trois ans plus tard, le département d'animation est fermé. C'est la fin d'une époque, la fin d'un certain rêve américain. Certains films seront cependant retravaillés pour être adaptés au format cinémascope mais ce ne seront plus que de vulgaires plagiats, qui ont tout perdu de la verve délirante de Tex Avery. Enfin libre, il retourne à ses premières amours en travaillant de nouveau dans les studios d'UNIVERSAL. Il va ainsi réaliser quatre cartoons pour Walter Lantz, et travaillera, entre autres, sur les aventures d'un adorable petit pingouin, CHILLY WILLY("I'M COLD" ET "THE LEGEND OF ROCKABYE POINT"), tous selon les normes U.P.A.. Ce personnage a la particularité d'être très frileux -ce qui n'est pas très commun pour un pingouin ! Mais il se livre toujours à ses facéties habituelles: les variations sur le bruit et le silence ou l'ambivalence humains-animaux. Cependant, sans doute déçu par ce travail auquel il n'arrive plus à apporter autant d'énergie qu'auparavant, il se dirige vers la publicité et la télévision dès 1955. Après un court métrage pour le département d'Etat de l'armée de l'air, il planchera sur des publicités de Pepsodent, Raider ou Kool Air. Ces nouvelles activités lui laissent malgré tout du temps pour réaliser quelques dessins animés très courts comme la série FRITO BANDITTO, contant les aventures d'un petit mexicain joufflu. De 1957 à 1960, il travaille pour Cascade Productions, et à plusieurs reprises, il est récompensé pour ses films publicitaires. Il se tourne ensuite vers la télévision avec la série "THE JOKEBOOK" dont il sera le co-scénariste. Par la suite, il créera quelques personnages pour HANNA-BARBARA PRODUCTIONS, dont la série KWICKY KOALA mettant en scène un charmant petit koala poursuivi par un loup affamé. En dépit de son univers de bonne humeur, cette série ressemble plus à CHILLY WILLY qu'aux cartoons délirants des années quarante.

Dans les dernières années de sa vie, Tex Avery travaillera à la création du personnage de COVE MOUSE qui s'inscrit dans la série des Flintstones. Finalement, Tex Avery succombera à un cancer le 26 août 1980 au centre médical Saint Joseph de Burbank, Californie. Prophète du Paradoxe où l'impossible est une menace de chaque instant. Tex Avery n'a semble-t-il jamais rien pris au sérieux, faisant voler sans complaisance les lois ancières des cartoons d'avant-guerre. Quand on parle de son oeuvre, il n'est pas rare d'évoquer la violence dont ses personnages font preuve face à leurs compagnons à l'écran. Il est un film où ce très cher SCREWY SQUIRREL rencontre un sympathique petit écureuil, qui semble tout droit échappé d'un film de Walt Disney. Ce dernier annonce au public un dessin animé avec ses amis de la forêt et il n'en faudra pas plus pour déchainer l'esprit diabolique du héros qui entraine ce charmant petit animal derrière un arbre pour l'assommer. Au cas où vous ne l'auriez pas compris (descendez donc de votre petit nuage !), la vie, comme les cartoons de Avery, ce n'est pas du Walt Disney. Pas de guimauve, les animaux se conduisent comme des humains... ils en représentent au moins certains groupes : s'il est facile de démasquer les "loups" , il est tout aussi évident de trouver des "Droopy" (Si,Si ! J'ai des noms !). Arrêtons ici cette parenthèse sans intéret. Observateur incisif, Tex Avery tire le portrait de l'être humain dans sa spendide bêtise. Il n'y a pourtant guère de moralité dans ses histoires, mais il est tout aussi valable qu'un Monsieur de La Fontaine ou de La Bruyère. Cependant, tout le fondement de son travail n'est autre que le rire en lui-même, et toutes les dimensions possibles du comique. De Gags en Gags, il entraine le spectateur dans un univers où toute logique est brisée. Ainsi, rien n'empêche le charmant petit oiseau de "THE EARLY BIRD DOOD IT" de passer devant une affiche annonçant la sortie de ce film; SCREWY SQUIRREL, mourrant, n'exibe-t-il pas une pancarte sur laquelle on peut lire: "Triste fin, n'est-ce pas?". Il fait éclater les limites du temps par un ammoncellement de gags sans fin qui ne laisse guère le choix au spectateur: souffler ou suivre ce déferlement satanique ! L'espace quant à lui n'est pas mieux loti. Des personnage qui passent tout d'un coup devant le carton "The End" à Droopy et au loup qui sortent de l'écran en passant par George et Junior en noir et blanc car échappés des bornes du technicolor, toute les occasions sont bonnes. Et si vous souhaitez trouver de la vraissemblance dans les métamorphoses d'un baryton de grande classe, allez plutôt voir ailleurs. Mais ce qui l'amuse le plus consiste à prendre au pied de la lettre les expressions les plus populaires de la langue anglaise quitte à anéantir les spectateurs abasourdis par ce délire verbal et visuel. Ainsi, à peine le commentateur a-t-il annoncé que le loup avait déjà un pied dans la tombe que l'on voit le malheureux enfoncer son pied dans une tombe agréablement fleurie. Tout n'est que folie et fantasie et les auteurs se prètent à toutes les plaisanteries. Aussi la vue du terrain de baseball nommé "W.C. Field" dans "BATTY BASEBALL" s'accompagne-t-elle d'une note fort ingénieuse: "Le type responsable de ce gag idiot ne fait plus partie de notre équipe". De même, dans "THE MAGICAL MAESTRO", l'équipe de Tex Avery s'est amusée à dessiner un cheveu comme ceux qui se collaient parfois sur les fenetres de projections... Il fallut coller un avertissement sur la boite de la bobine, afin d'éviter que les techniciens ne s'acharnent en vain sur la fenetre du projecteur.

Avery nous a laissé de grands moments de cinéma que l'on ressort parfois pour des anniversaires ou pour les fetes de fin d'années. Alors, si vous avez besoin d'un peu de fantaisie, n'hésitez pas un instant à vous prendre au jeu de ce magicien de l'image et des mots... Et Droopy écrasera une larme et lancera une dernière fois: "You know what ? I'm happy !".

OLIVIER CIZEL et VALERIE BOURBON

Librairie

JUNKU

La Librairie JUNKU

MANGAS, CD, REVUES JAPONAISES, ANIME GOODS (posters, papéterie, etc.), K7 vidéos sur commande.

BD originales de :

-Dragon ball
-Nicky larson
-Ken le survivant
-Max et Cie
-Chevaliers du zodiaques
-Juliette je t'aime...

Sont à votre disposition !

Librairie JUNKU

18 rue des Pyramides 75001 PARIS

Ouverture de 10h à 19h sauf dimanche et fête.

Pour la vente par correspondance, veuillez nous adresser votre demande de catalogue sur papier libre, veuillez ajouter une photocopie de votre carte de membre ANIMARTE pour bénéficier de la réduction de 10 % sur les produits de l'animation (réduction non-valable sur les frais d'envois !).

CINÉMA ET MUSIQUE

Plus de 7 000 titres en NTSC et PAL

importés directement des USA et du Japon

LES PRIX LES PLUS BAS

sur les CD et LD d'animation japonaise

Lecteur laserdisc SONY MDP650M et PIONER CLD-1750 avec facilités de paiement.

Livraison partout en France et en Europe

Pour tout renseignements nous écrire sans oublier de joindre une enveloppe timbrée libéllée à votre adresse.

ONDES

31, rue Greuze
75116 PARIS - 45 53 03 03
-
60, Rue Gioffredo
06000 NICE - 93 85 46 54

LES SPÉCIALISTES DU VIDÉODISQUE LASER

Tout ce que vous avez toujours révé de connaître sur l'animation se trouve désormais sur minitel en tapant :

36-15 TOON

Le serveur TOON c'est un espace dialogue pour les fans, des clubs, des boites aux lettres, des news, des fiches techniques, des infos, des jeux, tout et encore plus a une seule condition : que vous possédiez un minitel ! Alors n'hésitez plus, pour être au courant et tout de suite tapez 36-15 TOON !

Aprés avoir amassé des crédits sur 36-15 vous pourrez vous connecter sur 36-14...

OEDO 808

Les péripéties de trois tueurs recrutés dans une police futuriste. Un DAN (Dessin animé Nippon) où sang, violence, action et émotion ne se ménagent pas.

En l'an 2808, OEDO prône fièrement sa grandeur de capitale futuriste. L'informatique remplaçant les travaux "manuels", les hommes se retrouvent limités dans leurs mouvements et leurs décisions. Et malgré la sûreté qu'apportent ses nouveaux systèmes robotisés, des malfaiteurs font leur apparition, usant des techniques modernes qu'offrent leur ère afin de perpétuer crimes, piratages et vols.

Inutile de préciser que des primes très élevées sont offertes pour la capture de ces gangsters du futur, facilitant ainsi le travail déjà difficile et souvent inefficace de la police d'OEDO.

Or, par un beau matin d'été, on réussit (entre autre), à mettre la main sur trois balaises du crime : Sengoku, Gogle et Benten. Ceux-ci, enfermés à perpétuité dans une prison orbitale terrestre, font un jour l'objet d'un nouveau projet destiné à servir la CYBER POLICE. Il s'agit pour elle de recruter nos trois "héros" et de les obliger à user de leurs talents pour combattre le mal, protéger la veuve et l'orphelin et M; Moulhoud l'épicier du coin. Pour cela, on leur implante un collier électronique contenant une charge explosive. Si la mission est réglée dans les temps, on retranche celui-ci de la peine capitale. Si la mission échoue, il faudra choisir de nouveaux criminels pour servir la CYBER POLICE.

Cette série de trois OAV comptant,t chacune 40 minutes chacunes, est d'une qualité exceptionnelle, autant du point de vue graphique, musical, que de l'animation (celle ci rappelant par moment certaines scènes d'AKIRA).

L'originalité de situe plus dans les personnages que dans le scénario, pourtant excellent, et assez macabre ma foi.

En effet, ceux-ci, bien que travaillant pour le même profit, sont très différent les uns des autres, tout en se liant d'une discrète amitié. Leur esprit KAMIKAZE et leur manque de bavardage, la sévérité et la rigidité de leur visage rappellent l'état d'esprit et le même manque de communication des japonais.(On ne peut manquer de faire le rapprochement entre ce DA et le film américain "New-york 1999" - NDLR)

Chaque épisodes s'axe plus particulièrement sur un personnage. Sengoku, doté d'un bras droit cybernétique, est âgé de 25 ans. Il affectionne le combat rapproché et va toujours droit au but. Il se lie d'amitié avec Okio, la jolie secrétaire de son chef, Dekachu. C'est lui qui déclenche le compte à rebours avant chaque mission.

Gogle, 28 ans, voit par l'intermédiaire d'un scanner façon Robocop. Doté d'une force colossale, il est aussi très doué en codage et décodage informatique.

Benten, 23 ans, est très efféminé et réfléchi toujours avant de s'aventurer dans une histoire qu'il sait dangereuse.

Nos trois policiers ont comme ressource un "Saï", dont la lam tranchante sort en un éclair par simple pression du doigt. Une arme à ne pas mettre entre toutes les mains !

En plus de celle-ci, Benten dispose d'un fil extensible très coupant (un peu comme ray l'oiseau de feu dans Hokuto no Ken...).

Et voila nos trois flics lâchés dans OEDO :

DATA 1 :

Dans cette première partie mettant en scène Sengoku, celui-ci vient juste de stopper l'entrée d'un dangereux criminel en ville.

Il est immédiatement appelé pour s'occuper d'un autre mission : en quêter sur l'anomalie affectant l'ordinateur central de la cité. La machine échappe à tout contrôle.L'ingénieur s'en occupant était un certain Amachi, disparu et dont on a jamais retrouvé la dépouille mortelle. Dave CROCKER, un ingénieur suspecté d'être responsable de la disparition de Amachi est enfermé dans un local. Ses écrans informatiques affichent tous le même message, interminablement et inexplicablement : KIll you.

Sengoku et Benten tentent de s'infiltrer dans le complexe jusqu'au local où est retenu CROCKER, alors que Gogle tente de localiser à l'aide de son ordinateur la position de l'intrus.Goku parvient après quelques efforts jusqu'à CROCKER. Terrifié, il se confesse et affirme qu'il a bel et bien poussé dans le vide Amachi pour s'accaparer ses crédits. Dés lors, l'ordinateur redouble de hargne et s'empare de puissants systèmes militaires. Dekachu ordonne à Sengoku d'éliminer CROCKER, ce qu'il refuse de faire, préférant se mesurer à

l'ordinateur ou à la chose qui en a pris le contrôle. Finalement, Goku se rend dans le couloir principal du complexe souterrain . Etc'est là qu'il découvre un tas de métal et de fils électriques s'incrustant et se faufilant dans les parois de la structure. En s'approchant encore, il découvre dans la masse un corps en décomposition et une inscription : AMACHI !

DATA 2 : Otori no Program

Gogle retrouve dans un vieux building un ancien ami criminel recruté comme lui dans la C.P.

Celui-ci tente d'enlever son collier implant, afin de retrouver la liberté. Hélas il échoue ce qui -vu le résultat- dissuadera Gogle d'en faire autant.

Sengoku découvre dans des souterrains des cadavres bizarrement éclatés, déchiqutés ou même explosés (c'est la joie à OEDO !). D'aprés Varsas, le robot de Goku, il s'agirait de l'oeuvre d'un androïde possédant un potentiel de destruction immense.

Pendant ce temps Gogle vient en aide à une ancienne amie, Sarah, pourchassée par la police. Ils sont tous les deux pris en chasse et parviennent à semer leurs poursuivants. Sarah lui déclare finalement qu'elle était l'appât destiné à le faire tomber dans un piège. En effet, l'armée cherche un cobaye de taille pour tester leur nouveau projet : MOLCOS, un robot super-puissant conçu à base de corps humains et de bio-mécaniques. Sarah désire se racheter et affronte seule le terrible robot ; elle y laissera la vie. Gogle résigné, n'a plus qu'à suivre les militaires, lesquels le conduisent dans une tour où, armé d'un ridicule canon mitrailleur, il devra se mesurer à molcos...

DATA 3 : Kurenai no Media

C'est en se promenant seul un soir que Benten rencontra une ravissante jeune femme du nom de Remi. Intéressé par la présence étrange de cette créature à une heure aussi tardive, il l'aborde et font connaissance.

Le lendemain, on découvre des meurtres étranges ; les victimes, tous des savants généticiens, avaient sur le co comme une morsure de vampire. On trouve aussi sur un mur, écrit avec le sang de la dernière victime, une inscriptien : CSP 3820. Benten se retrouve dans les bas fonds à chercher des renseignements. Il se heurte à une bande de voyou timbrés et sur-équipés (qui vont d'ailleurs regretter leur rencontre avec le saï de Benten), et à Keri une vieille connaissance du crime, dont il a sauvé la vie auparavant. Finalement, il se rend à l'hôpital SAYONJI, lieu phare des hommes de sciences tués, dont le chef est SAYONJI lui-même, un vieil homme ridé...

Benten fait alors le lien entre l'inscription sur le mur et la chambre de cryogénisation de l'hôpital. Il s'y rend, ouvre le cercueil CSP3820, et là, rien !... A part des pétales de roses, lui rappelant sa rencontre avec Remi.

Il est soudain perturbé dans son enquéte par l'attaque de robot chiens enragés. Il parvient de justesse à s'échapper du complexe. Plus tard, Gogle renseigne sur les activités des généticiens : ils travaillaient sur le projet (oui, encore un !) "WILL PERFECT", un procédé permettant à un individu d'obtenir l'immortalité, ainsi qu'un haut pouvoir de restructuration et de puissants dons psychiques. Seul "hic", le sujet traité ne peut plus créer et renouveler son propre sang et se voit dans l'obligation d'aller pomper celui d'un malheureux mortel.

Voila qui éclaire une partie du mystère ! D'autant plus que les savants travaillaient en cachette sur un virus réversible du processus, de peur de devenir les futurs victimes de leur patient. Malheureusement, après leur mort, le virus est toujours inachevé. Benten se retrouve de nouveau face à face avec Keri, dont la mission consiste à stopper ses investigations. Le duel qui suit perdra Keri. Benten découvre grâce à Okio que Remi est censée être déjà morte et frigorifiée dans le fameux caisson CSP 3820 depuis 400 ans, victime d'une maladie génétique incurable !

Sengoku va chez le dernier scientifique survivant, mais arrive trop tard. Il a juste le temps de tirer avec son arme sur l'ombre meurtrière qui se profile derrière la fenêtre, laquelle disparaît furtivement. Benten qui attendait Remi à leur premier lieu de rencontre la retrouve avec un trou dans la poitrine, qui n'est autres que l'impact de la balle tirée par Goku. Il lui demande d'arréter ses crimes mais lui répond qu'elle ne peut pas :

Les scientifiques au service de sayonji utilisaient sur des cobayes qu'ils prenaient de la chambre de cryogénisation, le "will perfect". Derniére survivante, elle veut se venger du destin tragique qui lui a été attribué en éliminant tout ceux qui ont violé son repos éternel. Il ne reste désormais plus que SAYONJI, le sujet principal du projet. Benten la met en garde contre ce monstre alors qu'arrive Goku qui vise une nouvelle fois Remi. Benten s'interpose pour lui permettre la fuite. Goku ne comprend pas sa réaction et lui explique que leur nouvelle mission consiste à abattre la vampiresse. Remi monte dans l'ascenseur qui la conduira chez SAYONJI, alors qu' àtravers la vitre Benetn lui crie d'arréter cette folie. Goku l'empêche de la rejoindre.

C'est alors qu'intervient Gogle. Il assome Goku et remet a Benten le virus qu'il a reussi à terminer et dont il a enduit le saï. Il lui souhaite bonne chance et le laisse partir dans l'ascenceur spatial. Remi se retrouve seule face à Sayonji. Elle le projéte mentalement contre le mur. Il se relève et se transforme sous ses yeux en homme jeune et vigoureux, en comparaison du triste vieillard qu'il était quelques minutes auparavant. Il paralyse Remi et lui suce le sang. Benten arrive à son tour mais que peut il contre un homme dont le corps se restructure continuellemnt, quels que soient les dommages subits ?

Aprés ces 3 résumés (dont il manque la fin pour garantir un peu de suspens) il ne rest plus qu'une chose à dire : ces OAV sont à se procurer impérativement. Les personnages, les scénes d'action époustouflantes, que dis-je démentiélement super géniales, l'ambiance morbide et opressante, la richesse et la profondeur des cenarios, tout cela font de ce DA un petit chef d'oeuvre, et de son réalisdatuer, KAWAJIRI YOSHIAKI, un maître de l'évasion visuelle, comme le sont bon nombre de japonais dans ce domaine. Passées les deux heures de plaisir continue que procure l'enchainement des trois épisodes, on en redemande !

TOMBO

CYBER CITY OEDO 808, (C) Kogado Studio.

SEN GOKU
GOGLE
et BENTEN

Les SIMPSONS

Famille exemplaire

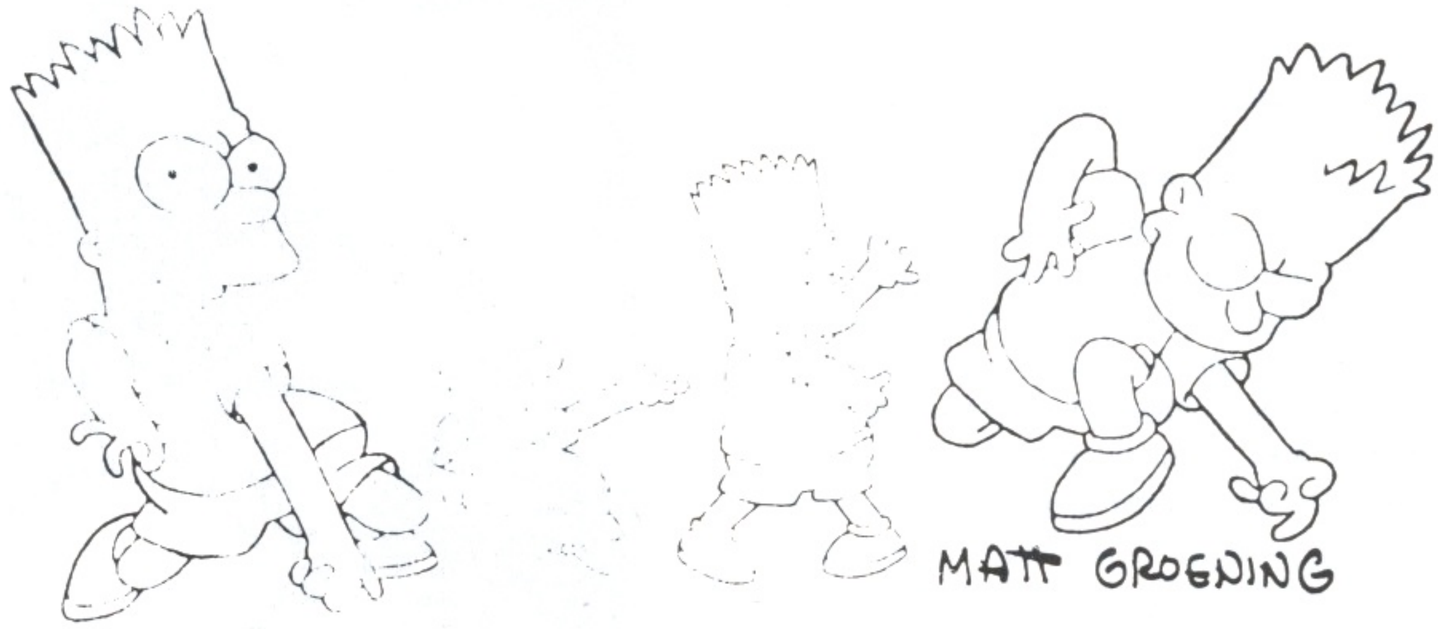
Imaginez une charmante petite ville américaine du nom de Springfield avec sa campagne verdoyante, sa centrale nucléaire, son temple, son école primaire et ses routes asphaltées.

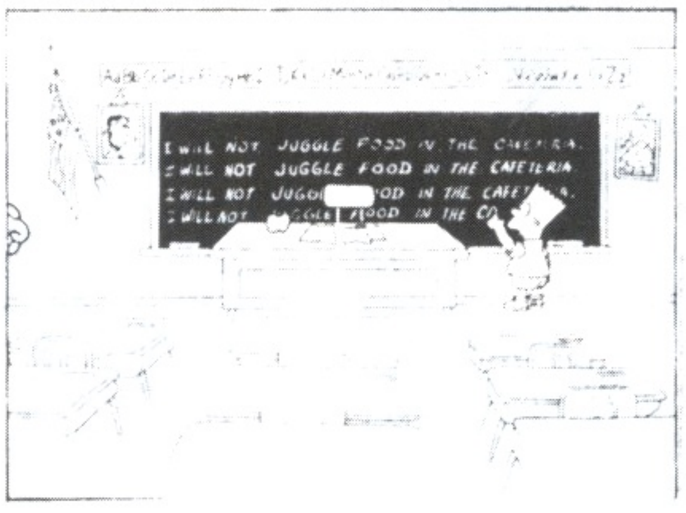
Imaginez une famille d'américains moyens comme on en voit dans tous les soaps que nous assènent à longueur de journée les chaînes de télévision. A une différence près, car cette famille est composée de parfaits imbéciles.

Les Simpsons habitent une jolie petite maison semblable à toutes celles qui l'entourent dans une rue semblable à toutes celles de cette ville champignon qu'est Springfield. Le père Homer Simpson n'est pas quelqu'un de très malin, un idiot accompli, rarement rasé, le crâne plutôt dégarni et une sacrée brioche. Il est employé comme inspecteur dans l'usine de traitement d'uranium de la centrale nucléaire de monsieur Barnes (individu peu recommandable pour qui le contact humain est contre nature et qui passe la majeure partie de son temps à espionner ses employés grâce à des caméras allant jusque dans les salles de douche).

Homer adore le bowling, le mambo, les plats saturés en graisse et passer ses soirées devant l'appareil de télévision ou au bar "Moe's". Ce n'est pas un superman, loin de là, monsieur Simpson est un être bas, vil et abject dont la vulgarité va jusqu'à l'écoeurement du téléspectateur.

Heureusement pour nous, il y a Marge, l'épouse fidèle, reconnaissable à son éternelle choucroute bleue. Mère au foyer dont l 'un des "passe-temps favoris" consiste à arpenter durant des heures les rayons des grands magasins, Marge est une femme pleine de bon sens voire de courage, si ce n'est pas une inclinaison innée au suicide, quand on pense qu'elle doit supporter cette famille de dégénérés à longueur de temps. Elle est toujours là pour consoler, écouter ou rattrapper les gaffes (du moins pour essayer). En outre, elle s'entend à merveille avec ses trois diables d'enfants: Bart, Lisa et Maggie. Profondement douce et romantique, on se demande encore comment elle peut rester auprès d'un mari aussi odieux... Mais le coeur a ses raisons que la raison ignore (et moi, je retourne chez ma mère!). Bart, l'aîné des enfants, est agé de 10 ans. C'est lui le véritable héros de cette histoire, du moins le personnage qui sert de révélateur à la majorité des situations. Il met la pagaille partout et de toute façon, Bart ne craint rien: "Ce n'est pas moi ! Ils ne m'ont pas vu! Ils ne pourront rien prouver !".Cela va jusque dans le bar préféré de son père où il passe des coups de fils anonymes d'un humour plus que douteux. Il est malin et doué d'une forme d'intelligence qui varie en fonction des circonstances... et des avantages qu'il peut en tirer. Adorant faire des tours pendables, il se transforme parfois en justicier mais toujours si il peut en tirer quelque chose. Après lui viennent ses deux adorables petites soeurs plus calmes que lui, certes, mais tout aussi intéressantes . La première, Lisa se révèle être le souffre-douleur de Bart tant les épisodes se trouvent ponctués des éternels "Arrête Bart !". Lisa voue une passion sans borne au saxophone ce qui n'est pas du goût de tout le monde et surtout pas de son impitoyable frère. Très réservée et sensible, la petite fille cherche toujours ce qui est bien, quitte à donner des leçons de morale à son entourage, et à éviter de faire mal au risque d'être incomprise de ses proches (la vie n'est pas facile tous les jours !). Quant à la petite dernière, Maggie, elle ne tient pas en place ni sur ses jambes d'ailleurs, sa locomotion se traduisant par





des chutes plus que répétitives. Et pour ce qui est de la conversation, celle-ci se trouve limitée à une bruyante utilisation de la tétine.

Autour de cette cellule familiale mise à mal par le célèbre stress du "Métro, Boulot, Dodo", évolue une foule de personnages appartenant aussi bien à la proche famille qu'à la multitude d'inconnus entrainés parfois bien malgré eux dans cette folie collective. Folie qui apparait non seulement dans les scénarii réalistes au possible et frisant l'exagération, mais aussi dans le dessin des personnages extrèmement stylisés, à l'aspect de jaunes d'oeufs pas vraiment frais. Si on y ajoute des yeux globuleux et des machoires carnassières, les Simpsons ont plus l'allure de Frankenstein que celui d'êtres humains (quoique!).

A se demander si Matt Groening était dans son état normal quand il a conçu ces personnages monstrueux ou s'il n'a pas enfin réussi à trouver le célèbre "chainon manquant"!. Mais cela a son originalité (anti-conformisme primaire diront certains, en tout cas, primaire, il n'y a pas de doute !). Et ce dessin animé nous change de ce que nous avons l'habitude de voir, même si l'ordinateur tient une grande place dans la réalisation de ce dessin animé (Malheureusement, cela se voit trop). Esperons cependant que nos écrans n'en soient pas totalement envahis d'ici peu.

La 20th Century Fox a frappé fort avec cette nouvelle production mettant en scène le résultat inversé de rêve américain. Virulente critique d'une société "humaine" qu'il plonge dans la médiocrité, ce dessin animé a remporté un vif succès auprès des américains et fait rire jaune le monde entier. Et ce à un tel point que le célèbre COSBY SHOW diffusé à la même heure aux Etats-Unis a vu son taux d'audience chuter brutalement. Ainsi, la Simpsonmania est partout. Après les U.S.A., elle envahit le Royaume Uni, avant de déferler sur la France. Ils sont là... sous toutes les formes : T-shirts, pin's, figurines, jeux vidéo (...) qui se vendent comme des petits pains. C'est un véritable raz-de- marée... Et voilà qu'ils nous sortent un disque: "The Simpsons sing the Blues" auquel succèdent deux clips. Le premier "Do the Bartman" est très rythmé et débute lors du spectacle de l'école que les élèves présentent à leur parents, mais Bart en est écarté par ses professeurs, qui ne tiennent pas à le voir gâcher tous leurs efforts. Ecoeuré par tant d'injustice, il branche son walkman (hups! baladeur) sur les haut-parleurs qui diffusent alors cette musique diabolique. Et c'est parti: la salle, la ville puis le monde entier vibrent au rythme de "Do the Bartman" mais ceci ne dure qu'un temps (comme tous les reves...) et Bart ne participera pas au spectacle. Etait-ce le rêve ou la réalité ? Apparemment marqué par cet évènement, Bart récidive avec un "Deep Deep Trouble". Autant dire qu'il nous fait une grosse déprime. Laissé seul à la maison, notre petit bonhomme s'ennuie à mourir et voilà qu'il fait un horrible cauchemar. Tous les méchants qu'il a combattus au cours de ses précédentes aventures et les personnages qu'il considère comme inhumains à son égard (au hasard, son père) ne veulent qu'une seule chose: le voir condamné à la chaise électrique. Il fuit mais ne peut s'échapper et se retrouve finalement en enfer où le diable se frotte les mains. Mais heureusement tout est bien qui fini bien... ou presque !

A ceci, on doit ajouter le jeu d'arcade "The Simpsons" sorti chez Océan, dans lequel Bart doit combattre des extraterrestres et des mutants (un shoot'em up de plus !)... De quoi amuser les fans de la série. Quant au film (Eh, oui !), sa sortie est prévue courant 1992 aux Etats-Unis et certainement, un an plus tard en Europe. Que dire de cette série qui en a conquis plus d'un et qui a donné suite à un phénomène dans la lignée de celui des tortues Ninja. S'il est vrai que ce dessin animé reçoit les louanges de certains "adultes", il est à noter qu'aux U.S.A, sa diffusion a posé quelques problèmes à la chaine qui le diffuse. En effet, les différents annonceurs ont deserté quelque peu ce créneau horaire malgré le fort taux d'audience tout en essayant de faire déprogrammer le divertissement. La raison de leur animosité est simple: comment faire de la promotion durant une émission qui renie et montre du doigt les effets de la société de consommation sur les américains eux-mêmes... le pari est perdu d'avance !

En somme, ce dessin animé permet au téléspectateur d'assouvir ses plus bas instincts en toute innocence...et surtout sans rien changer à ses habitudes car ce n'est pas pour autant qu'en prenant conscience de leurs défauts que les "Simpsons" changeront leur mode de vie. N'est-ce pas ?

Valérie BOURBON

©Simpsons, Matt Groening.

MANGAS TRADUITS

Toujours les même titres chez les américains mais dont certains se démarquent plus que d'autres...

Ainsi, chez VIZ Comics, nous pouvons admirer l'ascenssion extraordinaire de Battle angel ALITA. Ce super manga de Yukito KISHIRO nous fait découvrir un robot au visage de jeune fille vraiment charmant et au coeur gros comme ça... Mais celle-ci est aussi une guerriére doté d'un corps de cyborg Berzerker... Beaucoup d'émotions et de suspens livrés dans des images peu communes et un style très dynamique.

Les autres titres habituels continuent, crying freeman Part III de koike et Ikegami, silent mobius Part III de kia ASAMIYA, Macross II dessiné par Tsuguo Okazaki, Ranma 1/2 Part II de Rumiko TAKAHASHI... Mais surtout à noter le retour pour 4 volumes de Nausicaa de la vallée du vent !

Le volume 2 de la troisième partie vient de sortir et c'est tout l'univers de Nausicaä qui nous est transmis à travers ces quelques pages. Le coup de patte de Hayao MIYAZAKI rend intense chaque scéne d'action, et le suspens est à son comble... Le daikaisho, l'annonce d'évenements lourd de conséquence pour le genre humain mais aussi pour les insectes de la forêt toxique, délivre ses secrets à la seule peursonne capable de sauver les peuples survivants de la planéte : la princesse Nausicaä de la vallée du vent !

Chez Dark Horse comics, nous avons droit à Venus Wars de yoshikazu Yasuhiko, Caravann Kid de Jojhi Manabe, mais surtout à ORION dont nous parlons dans ce numéro et qui a droit à un traitement de faveur de la part de cet éditeur dés son numéro trois : les pages intérieures sont glacées ce qui lui donne une très bonne qualité d'impression. A voir absolument...

En France l'évenement majeur de l'année c'est l'édition en Français de Dragon Ball par glénat !!! Toutes les deux semaines en kiosque (80 pages, 18F) et tous les deux mois en librairie spécialisée (160 pages, 36F), l'expérience AKIRA n'aura pas servi à rien à l'éditeur grenoblois... A la fois bon marché et de bonne qualité, son succés auprés des fans est assuré, mais quand est-il pour l'homme de la rue, qu'en est il pour ce libraire auquel je me suis adréssé et qui ne connaissait pas ce que je demandais, bien que le produit se trouvait derriére son dos ? Ce ne sont que les débuts me diriez vous, et l'accueil des vendeurs en kiosque est loin d'être une référence... Mais nous pouvons nous demander s'il en sera de même lors de la sortie de la version "de luxe", et si le chef d'oeuvre de Akira TORIYAMA ne sera pas boudé à cause de son format et de ses cases en noir et blancs par les bédévores tintinophiles...

HERMES

masamune shirow's ORION

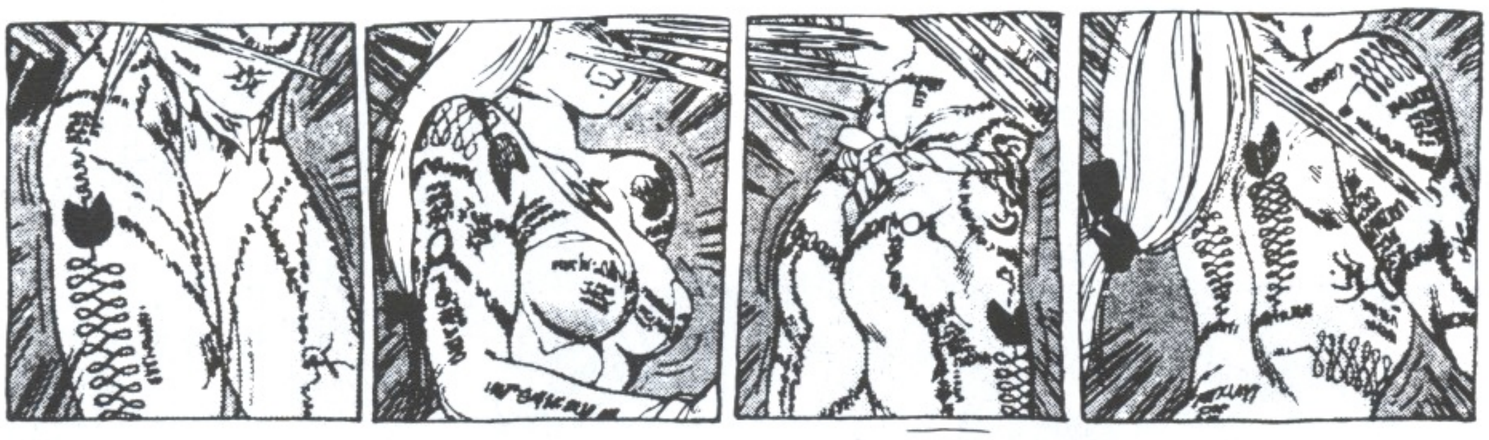
Tonight, somewhere on the planet Lurieh, flower of civization, a malevolent deity is about to appear...

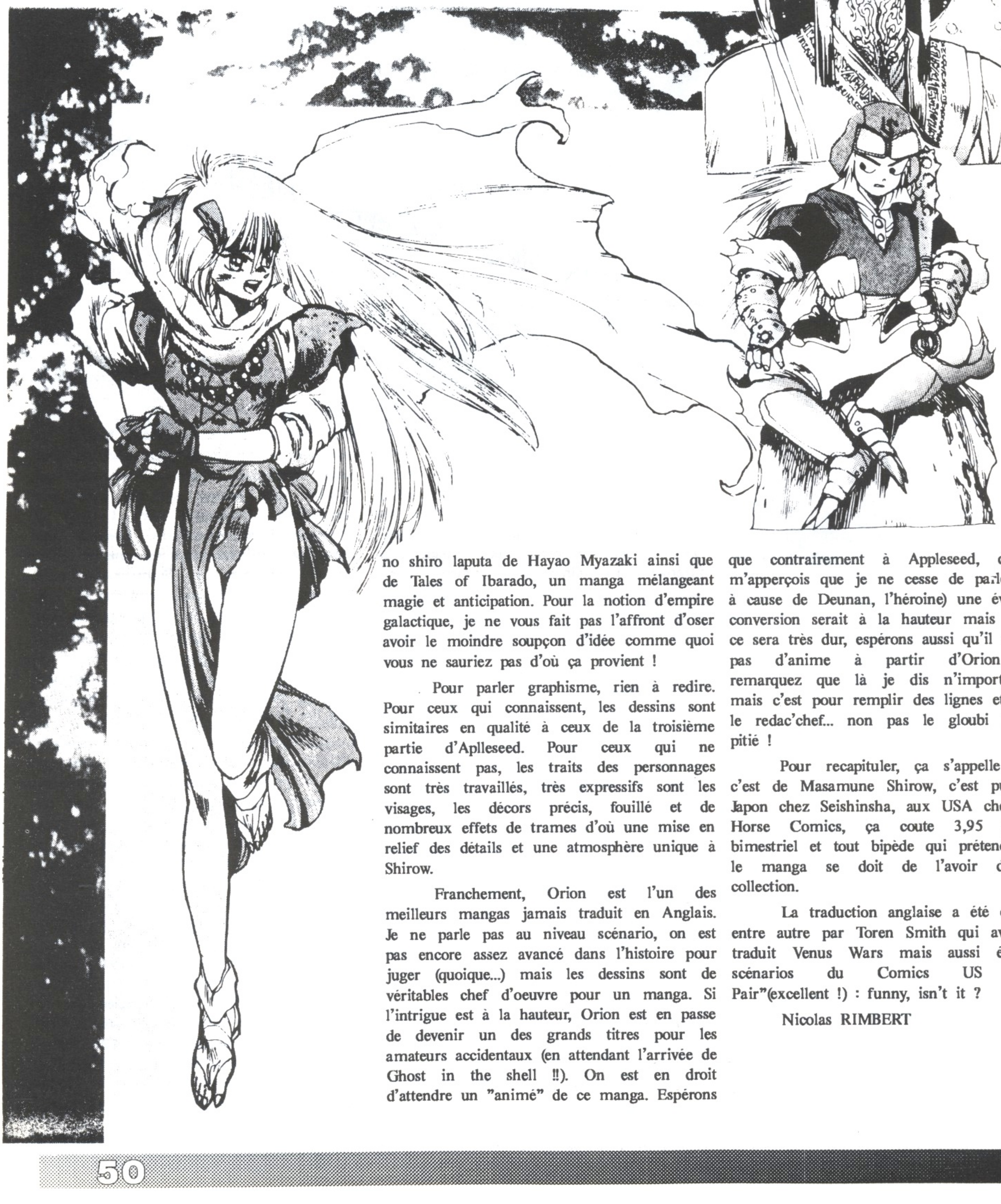
Le manga, comme le dessin-animé, a actuellement une certaine tendance à se laisser aller. Des productions médiocres, aux scenarii baclés et simplifiés à l'extreme, relatant d'abracadabrantes hisoires, d'interminables combats ; des dessins où toute idée novatrice est écartée au profit d'un style "passe-partout" destiné à faire vendre, un soupçon d'érotisme, bref, du sitcom sur papier qui a surement d'incontestable valeur commerciale à défaut d'une quelconque valeur artistique (le premier qui sort :"quessetennanafichetistique ? célepognonqui compte !", je le... avec un ...). on travaille sur un public de masse, on fait n'importe quoi et critiquer le mercantilisme n'est pas le but de cet article. Pour en revenir au sujet qui nous intéresse présentement, il devient de plus en plus difficile de trouver un manga de qualité. Heureusement, Dark Horse comics, une des maisons d'éditions qui se partage le marché du manga US, notamment avec Viz Comics, et qui a déjà lancé avec succès des titres comme Venus Wars ou Outlanders, a eu la bonne idée de s'appuyer sur une valeur sûre : Masamune Shirow !

Drôle de personnage que ce Japonais de trente-deux ans ! Après avoir commencé dans la Bande-Dessinée avec "Black Magic" -1982- (quand je dis commencer, j'entend avoir été reconnu), il fait aujourd'hui partie des auteurs qui comme Katsushiro Otomo (Akira) ou Yoshikazu Yasuhiko (Venus Wars), dominent le monde du manga. Avec des titres comme le fantastique "Appleseed" -1984- ou encore, tout récemment l'extraordinaire "Ghost in the shell" -1992- (aux couleurs travaillées sur ordinateur), Majamune Shirow est très populaire en occident car régulièrement traduit en anglais (et en italien !?). Popularité qui va encore s'accroitre avec l'arrivée d'une oeuvre daté 1990 : "Orion".

Lurieh, dans la nébuleuse d'Orion, si loin du centre de l'ancien enpire galactique. Lurieh, où reigne Kenkoku le troisième et Magakuni, son fils, maîtres de l'empire de Yamata. Lurieh, où toutest controlé grace aux rituels Naga-Dragon, basés sur la puissance psychique. Lurieh, terre du clan Fuze et de leur fille Seska, navigateur de classe A qui dirige à l'aide des rituels, les navires interstellaires vers leurs destinations. A peine a-t-elle remis les pieds sur sa planète natale qu'un groupe d'intervention gouvernemental tente de la capturer. Elle parvient à disparaître pour se rematerialiser sur le Kuramatendaï, le temple de sa famille et le découvre assiegé par les troupes de l'empereur. Son père vient de voler, pour la juste cause (c'est du moins ce qu'il pense), le Dharmaquatron qui contient les informations top-secret des forces impériales. Kenkoku le troisième en profite de cette occasion pour tenter d'éliminer Fuzen et son clan qui laissent libre passage sur ses terres aux populations insoumises de Longaï et Yagana. Il envoie Guan Hebime, son conseiller militaire, puissant mentor pour détruire le père de Sesha. Acte qu'il parvient à accomplir non avant que le vieux maitre ait transferé le Dharmaquatron sur sa fille et qu'il ait appellé pour la protèger une arme absolue au degré psychique de 980 millions, Susano Orbatos, le dieu des ténèbres. Seulement, pour le controler, Sesha doit lire l'ordre huit du livre rouge...

Merveilleux, non ? Le monde d'Orion est extraoridinairement complet. Tout est pensé, de l'histoire de la planète au vocabulaire spécifique où chaque mot est l'objet d'une longue explication qui nous plonge dans une technologie imaginaire et incroyablement complexe. Comme à son habitude, Shirow a rempli son scénario d'allusions à tel ou tel auteur qu'il apprecie : les voyages interstellaires par la pensée sont, sans equivoque possible tiré de Dune, de Frank Herbert, où les navigateurs de la Guilde se déplace de façon identique ; la mythologie d'Orion est influencée par le bouddhisme, la mythologie classique et l'oeuvre de H.P. Lovecraft nommée cthulhu, bien connue de tous les rôlistes et amateurs de science-fiction. En outre, shirow reconnait lui-même s'être inspiré de Tenku





no shiro laputa de Hayao Myazaki ainsi que de Tales of Ibarado, un manga mélangeant magie et anticipation. Pour la notion d'empire galactique, je ne vous fait pas l'affront d'oser avoir le moindre soupçon d'idée comme quoi vous ne sauriez pas d'où ça provient !

Pour parler graphisme, rien à redire. Pour ceux qui connaissent, les dessins sont simitaires en qualité à ceux de la troisième partie d'Aplleseed. Pour ceux qui ne connaissent pas, les traits des personnages sont très travaillés, très expressifs sont les visages, les décors précis, fouillé et de nombreux effets de trames d'où une mise en relief des détails et une atmosphère unique à Shirow.

Franchement, Orion est l'un des meilleurs mangas jamais traduit en Anglais. Je ne parle pas au niveau scénario, on est pas encore assez avancé dans l'histoire pour juger (quoique...) mais les dessins sont de véritables chef d'oeuvre pour un manga. Si l'intrigue est à la hauteur, Orion est en passe de devenir un des grands titres pour les amateurs accidentaux (en attendant l'arrivée de Ghost in the shell !!). On est en droit d'attendre un "animé" de ce manga. Espérons que contrairement à Appleseed, dont je m'apperçois que je ne cesse de parler (c'est à cause de Deunan, l'héroine) une éventuelle conversion serait à la hauteur mais comme ce sera très dur, espérons aussi qu'il ne fasse pas d'anime à partir d'Orion (vous remarquez que là je dis n'importe quoi, mais c'est pour remplir des lignes et... Aie... le redac'chef... non pas le gloubi boulga... pitié !

Pour recapituler, ça s'appelle Orion, c'est de Masamune Shirow, c'est publié au Japon chez Seishinsha, aux USA chez Dark Horse Comics, ça coute 3,95 $ c'est bimestriel et tout bipède qui prétend aimer le manga se doit de l'avoir dans sa collection.

La traduction anglaise a été effectuée entre autre par Toren Smith qui avait déjà traduit Venus Wars mais aussi écrit les scénarios du Comics US "Dirty Pair"(excellent !) : funny, isn't it ?

Nicolas RIMBERT

SALON DU JOUET 93

OUI, bon, je sais que cette page est la moins lue de tout le journal et que le peu de personnes qui la lise aimeraient que je traite d'un autre sujet, seulement voila : Je suis allé au salon du jouet 93 et j'en suis resté baba !!!

"Ba poukouâ ?" entends-je prononcer par quelques inconscients qui ont supportés les premières lignes (merci à toute ma famille !)... Tout simplement parceque c'est la première année à laquelle j'assiste où j'ai été le moins déçu par la qaulité des produits proposés. Mais surtoutje suis encore très surpris de la qualité de l'accueil et l'intérêt que portaient les responsables des dit-produits (d'habitude ils n'y connaissent rien et raconte n'importe quoi...). Riez si vous voulez mais c'est vraiment exceptionnel !

Commençons donc par Kenner qui nous a présenté cette année une gamme de jouets très attendus par votre serviteur. BATMAN arrive avec une nouvelle gamme de personnage tirés de la série animée et non plus du film. Finement réalisés ce sont les répliques parfaites de la série qui passe actuellement sur Canal +. Un petit plus pour MAN-BAT qui est vraiment superbe... Tout cela accompagné des traditionnels accessoires, moto, batmobile (géniale)... Vient ensuite la gamme des terminators. Il était temps que la France se reveille, la schwarzy mania n'est pas encore éteinte mais le film est passé depuis longtemps !!! Schwarzy est de retour avec de fort sympathiques personnages articulés dotés de gadgets fort ingénieux : bras mécanique lance-crochet, torse explosif qui découvre le T-800, un T-1000 qui explose et sa version motard qui joue les lances missiles (impossible d'aprés le film...), le tout complété de voitures motos et tout et tout. A noter le laboratoire de régénération où l'on place la peau du terminator sur l'endoskeleton, pas mal du tout...

Hasbro nous délivre cette année ses traditionnels GI-JOE qui commencent à avoir le même défaut que les transformers : des couleurs trop criardes, très proches du fluo, et qui nuisent fortement au réalisme qui fait le succés de cette gamme de jouets. A noter le retour des action man, les grands personnages articulés anciennement connus sous le nom de Action-Joe, mais qui cette fois-ci ressemblent plus à Ken (le copain de Barbie) au niveau des articulations. C'est à peine s'ils tiennent debout et leurs armes, même si elles font du bruit et de la lumiére, sont loin d'atteindre la perfection de nos bons vieux jouets. Les super stars du catch sont aussi au rendez-vous complétés d'une nouvelle collection des héros du ring de la WWF. Ce qui nous a le plus étonné c'est de découvrir la gamme de jouets de James BOND Junior. Oui, bon, on le sait tous, le DA est une calamité, on préfére encore regarder sophie et virginie pendant deux mois que de subir cette horreur. Mais les jouets sont très finement réalisés et les gadgets et différents accessoires sont vraiment très ingénieux. Franchement ça vaut le coup d'oeil !

Passons à Bandai : pas grand chose tirés des DAN, quoi qu'on aurait pu s'attendre à la sortie des super battle collection de Dragon Ball Z, mais cette année encore Bandai France se limite en priorité aux jouets américains signés playmates (d'excellente facture...) et aux jeux vidéos NINTENDO. Niveau robots nous avons droit à une nouvelle série genre Bioman, JETMAN, mais qui annonce la sortie d'un robot tranformable plus traditionnel et qui ressemble beaucoup à son ainé... Nous aurons droit aussi à la réédition des gobots qui repasseront sur F2, malheureusement il s'agit de la série américaine et non pas la revanche des gobots qui correspond en fait à la série Japonaise "Machine robot".

L'évenement de cette année pour Bandai c'est la sortie de la gamme de jouets tirés de la nouvelle génération Star Trek. A peine sortie aux USA, c'est vraiment une aubaine pour nous, et pour tous les fans de Star Trek car la nouvelle série devrait passer sur TF1 dés septembre, tandis que les jouets seraient distribués dés Mars... De superbes personnages entiérement articulés, une navette aux proportions exactes et aux détails qui laissent rêveurs, et le vaisseau ENTERPRISE version NCC-1701D dont la coupole se détache, qui fait les bruits de la série et dont les moteurs s'allument !!!! Je me demande encore comment j'ai pu résisté à l'envie d'en subtiliser, mais rien n'y a fait, pas même les yeux doux à la charmante hôtesse qui, miracle, s'intéressait vraiment à sa marchandise... En bref c'était vraiment le clou du salon et j'ai encore du mal à y croire ! Ohh... j'oubliais, les tortues et Draculito étaient de la partie aussi mais je ne pense pas que cela intéresse qui que ce soit...

Dans un coin sombre et perdu du salon nous avons pu découvrir la société CHEETAH qui produit des Joysticks aux formes étranges, d'autant plus étranges qu'elles sont tout droit tirés de films ou de séries à succés : Aliens, les simpsons, terminator... L'originalité de ces éléments indispensable à tout joueurs vidéos méritait qu'on les cites.

Pour terminer ce très ennuyeux articles qui n'intéresse personne, Dago, jean marc et moi-même en profitons pour saluer la ravissante hôtesse de HASBRO, Irena, qui a réussi, allez savoir comment, à nous intéresser à la gamme de poupée PERLE !!!

Voila, j'en profite également pour signaler que LE Fanzine spécialiste du jouet et surtout des Action-figures s'appéle Star Toys et qu'il attend impatiemment votre courrier (j'ai dit une bêtise là ?)

Yvan West Laurence, Jean pierre Dagobert, Jean-marc Imbert

MAISON IKKOKU/COBRA

Il manquait une page alors il fallait un test vite fait bien fait. Alors on pioche dans nos souvenirs et on ressort les vieux trucs.

Premier conseil : ne cherchez pas à acheter, ces jeux sont nul. De toute façon vous ne les trouverez jamais dans le commerce étant donné qu'ils n'étaient en vente qu'au tout début de l'arrivée de la PC engine en France et qu'ils ont vite disparus pour laisser de la place aux bons produits.

Maison Ikkoku et Cobra font donc parti de cette génération de Soft importé en toute hâte afin que les possesseurs de console NEC puisse avoir des choses à se mettre sous la dent et le Joypad. Se sont des jeux de rôle, c'est à dire qu'il y a un dessin à l'écran, une fenêtre sur la droite proposant des options et une autre sous l'ensemble pour donner indications et réponses. Le tout est en Japonais donc difficilement abordable pour le joueur moyen. Voilà pour les généralités, passons aux détails. Maison Ikkoku : le but du jeu : épouser Kyoko (Juliette en V.F). Dans cette optique, on ouvre des portes, on parle avec les copains, on achète des petits cadeaux et on s'endort au bout d'une demie-heure. On retrouve au fil de l'action... euh, de la partie quelques séries du D.A. comme Kyoko sur le toit, des sous-vêtements volants où la jolie voisine qu'on matte par le trou du placard.

La musique qui reprend un thème de la série devient vite assomante, les dessins sont plus proches des premiers mangas que la série d'où Beurk.

Cobra : le but du jeu, arrêter les pas beaux qui veulent faire bobo à la station spatiale. On ouvre des portes, on discute, on nous file des passes pour ouvrir d'autres portes où on rediscute etc... à parfois une scène d'animation, ratée d'ailleurs, insultante pour le CD ROM (à oui j'avias oublié, c'est un CD ROM) qui peut faire dix mille quarante douze foix mieux.

Ne croyez pas que parcequ'ils sont en japonais, ces deux jeux sont inabordable. Au contraire, c'est là le drame, chaque scène n'offre qu'une solution unique et avec un peu de logique on finit par y arriver. Bref, deux produits à éviter et de toute façon vous ne les trouverez plus donc pas de problème.

Au fait, pour ce qui aiment ce genre de jeux n'hésiter pas à commander URUSEI YATSURA Stay with you, sur CD ROM qui, par contre, lui, est magnifique, assez compliqué mais qui n'arrivera jamias en France car demandant trop de connaissance linguistique. Dommage.

NICOLAS RIMBERT

MAISON IKKOKU : NEC PEC ENGINE

COBRA : CD ROM NEC

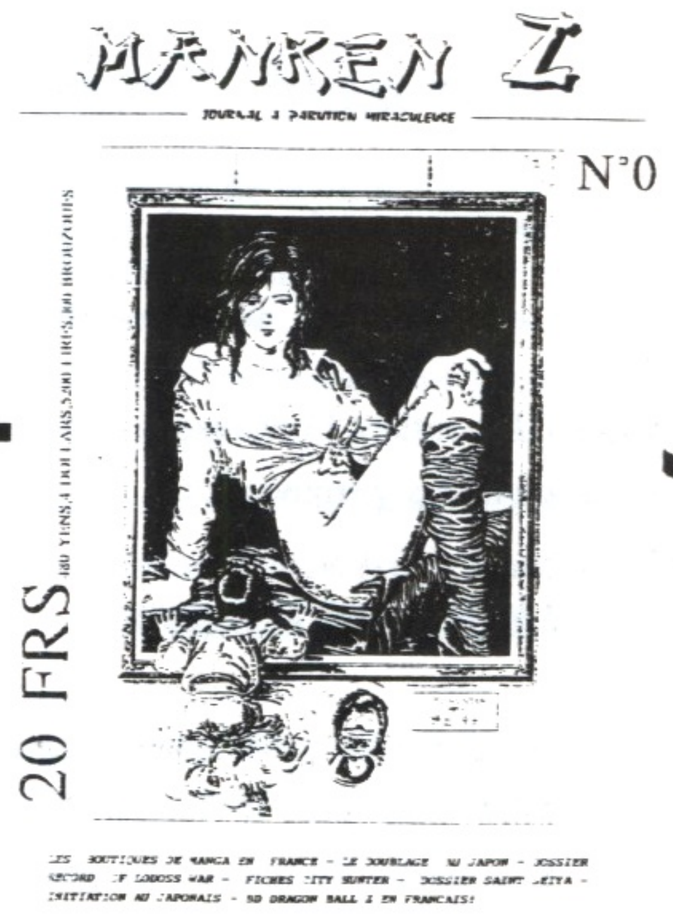
Recensement

Vous ne cessez de nous écrire pour nous demander s'il n'existe pas d'autres journaux (pour ça voyez dans lire, ecouter, voir bon sang !) ou d'autres associations sur la France.

D'autres nous ont demandé d'ouvrir une rubrique petites annonces pour pouvoir réclamer des copies pirates à 500F !

Et bien nous avons décidé d'un commun accord avec nous même d'ouvrir une rubrique petites annonces pour associations, fans clubs et groupe de passionnés. Vous qui avez créé autour de vous un cercle, un journal, une petite feuille de chou sur laquelle figurent les mots magiques ANIMATION et MANGA, écrivez nous !!! Nous nous ferons un plaisir de vous faire connaître et cela permettra aux gens de votre région qui se sentent seuls et délaissés de trouver enfin leurs fréres et leurs soeurs de sang. Ami de l'animation et du manga, manifestez vous et nous ferons le reste !!! Devenez actif dans la lutte pour la sauvegarde et la reconsidération du Dessin Animé Japonais en France, Suisse, Belgique...

Un exemplaire de chaque numéro de votre fanzine vous sera réclamé, en échange nous vous enverrons le notre... Cela s'appelle un service de presse. Pour les groupes ou associations, noms et adresses suffiront avec tout de même une petite note sur la spécialité de la maison, vos activités etc. Pour une réponse, joignez l'enveloppe sacrée libéllée à votre adresse duement affranchie. A bientôt !



MANKEN Z

Un fabuleux fanzine à parution miraculeuse qui devrait se faire bientôt canoniser...

MANKEN, c'est le fanzine qui ne mache pas ses mots, il les crache !!!. MANKEN c'est l'équipe qui vous fait progresser en orthographe grâce à son systéme révolutionnaire de fautes volontaires et voulu de surcroit...

MANKEN c'est le fanzine qu'il vous faut si vous voulez découvrir son sommaire aussi copieux qu'appétissant :

–les boutiques de mangas en France

–Le doublage au Japon

–Lodoss War

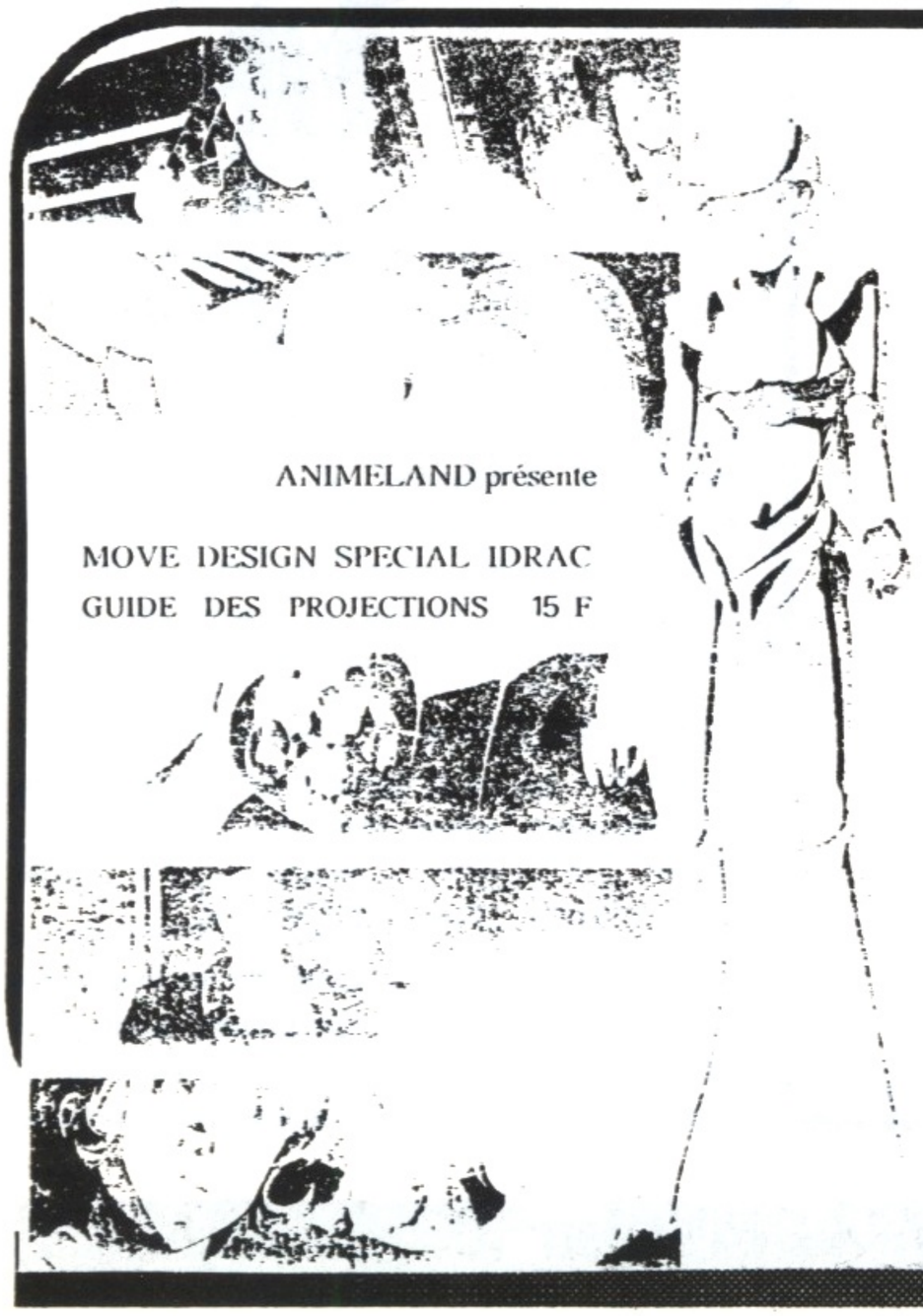
–Fiches city hunter

–dossier Saint Seiya

–initiation au Japonais

–BD de dragon ball traduites en français

Vous pouvez vous le procurer à l'adresse de leur saint siége : M. Stéphane THOMAS, "La madeleine", Bât B, 32 bis av. St Jérôme, 13100 Aix en Provence. Joignez à votre demande un chêque à l'ordre de MANKEN d'un montant de 30F (20F + 10F de frais de port) et surveillez votre boite au lettre...



MOVE DESIGN SPECIAL PROJECTION IDRAC

Ce numero special publié à l'occasion du trophée IDRAC contient toutes les informations utiles concernant les dessins animés prévus durant le fameux week–end !!!

Vous y trouverez les synopsis de Bubble Gum Crisis, Venus war, Baoh, Vampire Princess Miyu, Urusei Ytsura, Urotsukidoji, Kimagure Orange Road, Porco rosso, Magnum of love destination (City Hunter), MACROSS le film, Bastard ! et Vicéo Girl Aï... Le tout au format A5, couverture en bichromie, 32 pages d'infos pures pour 15F + 5F de frais de port.

Vous pouvez le commander à l'adresse du journal, 15 rue de Phalsbourg 75017 PARIS, en accompagnant votre demande d'un réglement de 20F par chêque ou mandat postal à l'ordre d'ANIMARTE. Dépechez vous ! Il n'en reste pas beaucoup, nous n'en fournirons que dans la limite des stocks disponibles...

Une nouvelle vague de génériques...

ANIME HOT WAVE - COMPILATIONS DE GENERIQUES

Pour ceux qui apprécient particulièrement les génériques et chansons de dessins animés en version japonaise (souvent d'une qualité autre que ceux que nous supportons en France ...), voici une série de compilations regroupant un peu de tout !

Chaque CD contient 15 chansons et dure environ 60 minutes.

Voici ce que vous y trouverez :

ANIME HOT WAVE 1

- Patlabor : 1er générique de début de la série TV.
- Dirty Pair (Dan et Danny) : 1er générique de début de la série TV.
- Cho senshi Borgman : 1er générique de la série TV.
- Akai Kodan Zillion : 1er générique de début de la série TV.
- Aoki ryusei SPT Leyzner : 1er générique de début de la série TV.
- Seijushi Vismark (Sab Rider) : Générique de début de la série TV.
- Rokushin gattai God Mars : 1er générique de début de la série TV.
- Creamy Mami (Creamy) : 1er générqiue de début de la série TV. Ce générique est aussi la première chanson de la chanteuse dans le DA, en France, "On ne peut jamais savoir".
- Pelshia (Vanessa et la magie des rêves) : Générique de début.
- Magical Emi (Emi magique) : Générique de début de la série TV.
- Pastel Yumi (Susy aux fleurs magiques) : Générique de début.
- Moeru! Onisan ; 1er générique dedébut.
- Oi Shinbo : 1er générique de début.
- Kimagure Orange Road (Max et Cie) : 1er générique de début de la série TV (Night of summerside).
- Cat's eye : Générique de début de la 1e série TV. C'est d'ailleurs le seul endroit où vous pouvez vous le procurer en CD étant donné que le premier album de cette série a été épuisé. Cette chanson fut le premier générique de dessin animé à être N 1 au TOP 50 japonais.

Les Fanzines

Dirty Mag : le Fanzine nouveau est arrivé. Au sommaire du No1, AD&D et Lodoss ; Cream lemon ; 3*3 EYES ; Sondage : Les DA les plus aimés en France ; Bubble Gum crisis : les musiques ; AD police : le manga. prix : 12F + 8F de frais de port à l'ordre de M. BARBATO. Contacter : J-C BARBATO 206 Route de Vertou 44200 nantes.

Manken Z 0 : 20F + 10F de frais de port. Pas de No1 à l'horizon pour les spécialistes de l'animation Japonaise du grand sud... Par contre en voici l'adresse : M. Thomas Stephane, "La madeleine", Bât B, 32 bis Av. St Jérôme 13100 Aix en Provence.

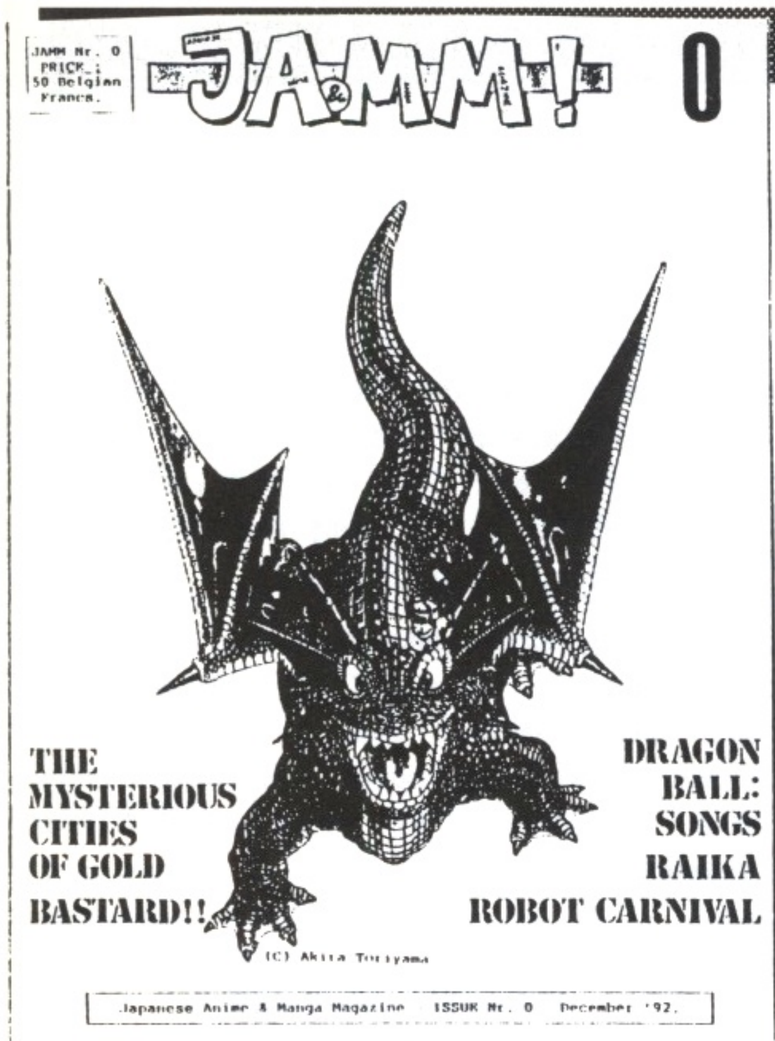
Tsunami : 15F le No3 est sorti avec au sommaire un dossier KIA ASAMIYA, auteur du célébre Silent Mobius. Le journal deviendra bimestriel dès le numéro 4 dans le quel devrait apparaître une interview exclusive de Akira TORIYAMA...

Mangazone No5 : 35F l'aîné des fanzines traitant du monde graphique japonais est sorti avec une couverture couleur. Un superbe dossier sur le Shoojo manga, le manga à l'eau de rose, vous permettra de découvrir un style très particulier... A avoir absolument dans sa bibliothéque ! Nous tenons ici à nous

excuser de la géne occasionné par la publictaion simultanée de l'article sur les grands yeux, leurs auteurs respectifs, tous deux rédacteurs chez Anime Land et MANGAZONE, n'ayant en aucun cas voulu créer de tension entre nos deux fanzines.

Made in Japan : gratuit contre 6F40 en timbre, un petit fanzine très sympathique qui concerne avant tout les jeux vidéos. Ecrire à LÉO Fabrice, 62 Rue GUYNEMER 38100 GRENOBLE.

Effet Ripobe No2 : couverture couleur, dos carré collé, intérieur noir et blanc, ce numéro deux (ou 1 selon la couverture) nous propose de très intéressants articles



dont un sur les maisons de productions japonaises de dessin animé signé Vincent Osée Vu, un des péres fondateurs de Anime Land...

Protoculture Addicts : 3$50 US. un No19 qui succéde directement au No16. Un trés bon dossier sur le chef d'oeuvre de GAINAX "les Ailes de Honnéamise", mais aussi une interview exclusive de MIYAZAKI rencontré dans les studios Ghibli et l'inévitable article sur MACROSS II...

JAMM ! No0 : Emmanuel VANMELBEKE vous a déjà fait découvrir le PAF en Belgique dans le No8, et bien voila son fanzine, publié par les "heroes of the rising sun", au format A5 et de fort bonne facture. Pour 50 F belge vous aurez de magnifiques articles sur les mystérieuses cités d'or, BASTARD !, Robot Carnival et les chansons de Dragon Ball... et en anglais. Ecrire à Emmanuel Van Melbeke, code XYZ, Parklein 5, B-9000 Gent, Belgique.

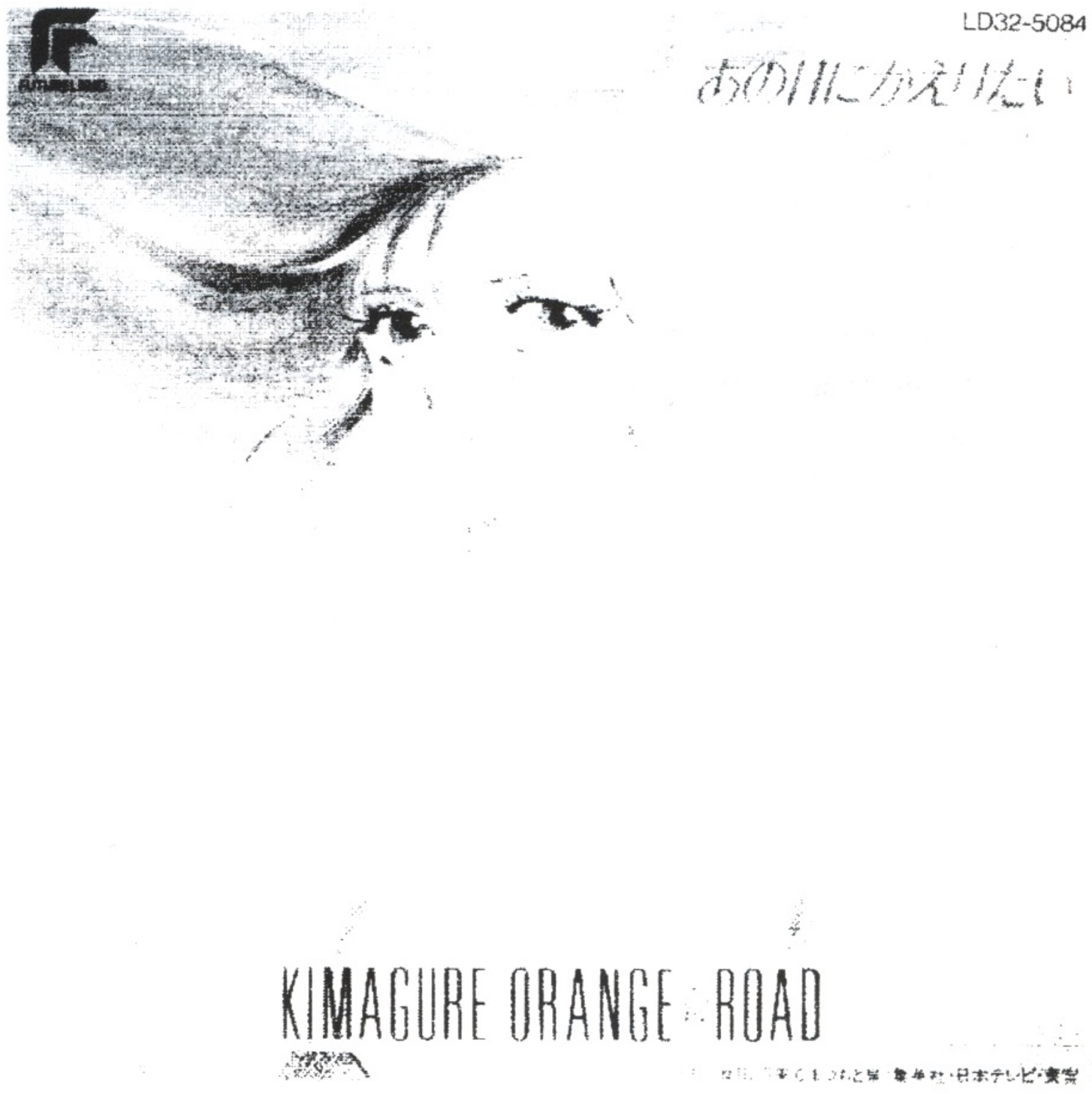
Anime Master : un fanzine vient de voir le jour en Suisse, c'est en Anglais mais ça promet... Seul le No0 est paru pour l'instant mais les activités de ce groupe ne se limite pas à éditer un journal. Pour plus d'information écrire à "The Good Will Network" P.O. Box 3244 1400 Yverdon Suisse.

Mangazine, version US : si on passe vite sur les planches horribles des dessinateurs amateurs de ce zine, les dossiers sur l'animation sont très convenables et très bien illustrés. Le No19 concernait Giant ROBO et le No20 CONAN le fils du futur, la fabuleuse série de MIYAZAKI !

YAMATO : 5000 lires.le plus ancien groupe de fan de Japanimation en Italie... Je n'ai sous les mains que le No2 qui contient des articles sur robotech, justy et les techniques du modélisme. A remarquer une analyse intéressante sur les onomatopées dans les mangas, les différences avec les versions occidentalisées, et l'incontournable article sur les roses de versailles...

ANIME HOT WAVE 2

- Patlabor : 2e générique de début de la série TV.
- Cat's eye : Générique de début de la 2e série TV.
- Ninja senshi Tobikage (Tobikage) ; Générique de la série TV.
- Akai kodan Zillion : 1er générique de fin de la série TV.
- Cho senshi Borgman : 1er générique de fin de la série TV.
- Aoki ryusei SPT Leyzner : 1er générique de fin de la série TV.
- God Mazinger : 1er générique de fin de la série TV.
- Rokushin gattai God Mars : 1er générique de fin de la série TV.
- Lupin the 3rd (Edgar détective cambrioleur) : Générique d'un des films.
- Oi shinbo : 2e générique de début de la série TV.
- Ganbare Kickers (But pour Rudy) : Générique de début de la série TV.
- Pastel Yumi (Susy aux fleurs magiques) : Générique de fin de la série TV.
- Maison Ikkoku (Juliette je t'aime) : 2e générique de fin de la série TV (Cinema).
- Kimagure Orange Road (Max et Cie) : 3e générique de début de la série TV.
- City Hunter 2 (Nicky Larson) : 2e générique de début de la série TV (Sara).



ANIME HOT WAVE 3

- Future GPX Cyber Formula : 1e Générique de début de la série TV. Ce générique a été classé 2e meilleur générique au Japon au classement ANIME GRAND PRIX de 1992.

- City Hunter (Nicky Larson) : 1e générique de la série TV (Ai yo kienaide).

- Dirty Pair (Dan et Danny) : 1e générique de fin de la série TV.

- Lupin the 3rd (Edgar ...) : Générique de fin d'un téléfilm.

- Hochamechahime : 1e générique de début de la série TV.

- God Mazinger : 1e générique de début de la série TV.

- Rokushin gattai God Mars : Chanson tirée de la série TV.

- Pastel Yumi (Susy aux fleurs magiques) : Chanson tirée de la série TV.

- Creamy Mami (Creamy) : 2e générique de fin. En France, cette chanson de Creamy porte le nom de "Un ange".

- Oi Shinbo : 1e générique de fin de la série TV.

- Sangokushi : Générique de fin du film.

- Kumo no yôni kaze no yôni : Chanson tirée de la série.

- Karakuri Kengôden Musashi-road : 1e générique de fin de la série TV (NDLR: Ce ne sont pas les "Samurai Pizza Cat's").

- Aoki ryusei SPT Layzner : Générique de fin de l'OAV.

- Patlabor : 1e générique de fin de la série TV (Midnight Blue).

ANIME HOT WAVE 4

- City Hunter 2 (Nicky Larson) : 1e générique de début de la série TV (Angel Night).

- Kimagure Orange Road (Max et Cie) : 2e générique de début de la série TV (Orange Mystery).

- Touch (Théo ou la batte de la victoire) : 1e générique de début de la série Tv (Touch).

- Lupin the 3rd (Edgar...) : Générique de fin du dernier téléfilm.

- Obochamakun : 1e générique de fin de la série TV.

- Miracle Giants : 1e générique de début de la série TV.

- Karakuri kengôden Musashi-road : 1e générique de début de la série TV.

- Rokushin gattai God Mars : Chanson tirée de la série TV.

- Kikoukai GALIANT : 1e générique de début de la série TV.

- Oi shinbo : 2e générique de fin de la série TV.

- Pelshia (Vanessa et la magie des rêves) : Générique de fin de la série TV.

- Magical Emi : Générique de fin de la série TV.

- Higa no Kaba Maru : Générique de début de la série TV (ce DA est sorti en vidéo sous le nom de ninja boy).

- Manchiterukoji no mukôni : Chanson tirée de la série TV.

- Patlabor : 2e générique de fin de la série TV.

OLIVIER

Voir

AB vidéo doit sortir durant le premier semestre 93 des films/compilations de séries qui ont connus de grand succés en France. Sont prévus deux films de *Maison Ikkoku* et trois films de *Dragon Ball Z,* chacun d'une durée de deux heures.

Toujours aucunes nouvelles des films que détiennent AB (*MACROSS, Dragon Ball,* etc.). Nous verrons bien si la sortie des vidéos pré-cités provoquera un appel d'offre, nous comptons sur vous pour vous manifester !!!

Manifestations

Cartoonist, forum international du DA à Toulon : du 15 au 17 Mars se déroulera un grand festival dans lequel sera présenté extraits ou films complets des sociétés de productions présentes. Des boutiques parisiennes seront présentes, ainsi que l'association ANIMARTE.

Nous venons d'apprendre que PORCO ROSSO sera diffusé au festival du dessin anime de Bruxelles le 27 Février.

Le 3615 TOON attends avec impatience votre visite. Pour tout savoir tout de suite, pour discuter en direct avec les responsables du journal ou tout simplement creer des liens avec d'autres fans, 3615 TOON c'est LE serveur de l'animation !!!

En Vrac

La librairie Boulevard de la BD à lyon s'ouvre au manga et au DAN. C'est également le cas de Bédélire et oscar hibou à Bordeaux...

Tonkam à encore frappé très fort cette année au festival d'angoulême. Jamais vous n'auriez pu voir autant de mangas, d'art books, de vidéos... Mais nous aurons l'occasion d'en parler dans le No10 dans un compte rendu complet.

-ANIMARTE-

ANIMELAND-MOVE DESIGN-ANIMECOM

Cela va vous sembler idiot mais nous n'avons jamais trouvé necessaire de parler ici du sommaire des anciens numeros, mais la demande est importante et il faut bien que nos lecteurs d'aujourd'hui en sache autant que nos lecteurs d'hier... Voici donc en gros le contenu des anciens numeros d'anime land qui fêtera son deuxieme anniversaire dans le numero 10 !!!

Numero 1 : 28 pages

Interview Moebius, bilan de l'industrie japonaise, maison ikkoku, les OAV, Dragon Ball en manga, les CDs de City Hunter, encart Patlabor.

Numero 2 : 36 pages, épuisé

Tsukassa HOJO, Akemi TAKADA, Miyuki, Lady oscar, Patlabor, Nausicaa, Saint seiya, Kimengumi Highschool, les CDs de saint seiya.

Numero 3 : 52 pages

Nadia, Sport dans les DAN, Romance et sport, Interview des responsables de la cinq, Akira, Dragon ball, Annecy 91, Science dans les mangas, Dossier ROBOTECH, les CDs de maison IKKOKU

Numero 4 : 52 pages

Humeur, Rumiko TAKAHASHI, Urusei Yatsura, RANMA 1/2, Gwendolyne, Laura, Bubble Gum Crisi, Dirty Pair, Toriyama the World, Kimengumi, Outlanders, les figurines en resines, interview claude Lombard, les CDs d'orange road

Numero 5 : 52 pages

Leiji MATSUMOTO, Dossier Nadia, lodoss war, urotsukidoji, silent mobius, robot story, dirty pair, les dessinatrices de mangas, jouets toriyama, CD de Akira

Numero 6 : 60 pages

Dossier MIYAZAKI, interview Isao TAKAHATA, le doublage, YAMATO, Vampire MIYU, Anime Grand prix, Creamy, Captaion Harlock (Albator), Video girl AI, jeux video Dragon Ball Z, CDs de TOUCH

Numero 7 : 60 pages

dossier ORANGE ROAD, ABC du DA, les grands yeux, Hanna barbera, Nausicaa, Dragon Ball Z la suite, Video Girl AI, Tintin, George de la jungle, Jouets de Ulysse 31, jeu wanderers from YSS.

Nuemro 8 : 60 pages

Dossier GUNDAM, ferngully, les chansons de Kimagure Orange Road, Galaxy express 999, Bastard, interview CSA, Video Girl AI, le jeu de Ranma, les CDs de RANMA.

ABONNEZ-VOUS !!

Pour recevoir ANIME LAND, le magazine de l'animation à domicile :

(ne découpez pas ce bon, photocopiez le ou reproduisez le sur papier libre)

No 2 et 3 épuisés...

Abonnement de 6 numéros à partir du No à paraitre

pour la France métropolitaine — 168 F

pour l'étranger — 198 F

souscription ou commande d'anciens numéros

No :___

pour la France métropolitaine — 30 F

pour l'étranger — 35 F

Adhésion annuelle à l'association — 50 F

ANIMARTE vous permettant de profiter de réductions dans les librairies JUNKU, DEESSE, Boulevard de la BD et les boutique ONDES et MUSICA. N'oubliez pas la photo et l'enveloppe timbrée pour que nous puissions vous renvoyer votre cart ! Si vous désirez recevoir le bulletin d'information, joignez 6 enveloppes timbrées libéllées à votre adresse.

TOTAL :

NOM et PRENOM : ---------- AGE : --------

ADRESSE : ----------

PAYS : ----------

Je vous adresse ci-joint mon réglement par chéque bancaire ou mandat postal, à l'ordre d'ANIMARTE à l'adresse suivante:

ANIMARTE, 15, Rue de Phalsbourg 75017 PARIS

FRANCE

TF1 : Pendant les vacances de février BCBG sera diffusé tôt le matin, et *Sophie et Virginie* remplace *l'inspecteur GADGET.* Retour de *TOMMY et MAGALIE* tous les matins pour 37 épisodes contre 48 au Japon, mais toujours dans sa version censurée ! Des épisodes inédits de *RANMA 1/2* sont proposés également, sa diffusion est hebdomadaire, tous les matins pendant 4 semaines. Des épisodes inédits du *petit chef* qui a repris au 60éme épisode et dont la série intégrale devrait nous être proposée, soit en tout pas loin de 126 épisodes de délire culinaire nippon !!! Le dimanche matin rediffusion de *City Hunter...*

Une nouvelle série américaine est diffusée le mercredi matin : *T-REX* où une histoire de lézards... mais cela ne vaut certainement pas *BATMAN* ! .

F3 : *Ulysse r*epart cédant la place à *Signé Cat's eyes,* la fameuse toute première série de Tsukassa Hojo. Et pour le Dimanche *Prince SAPHIR* le matin et *les Simpsons* le soir...

Canal + : La série *BATMAN* défraye les chroniques et nous ne pouvons qu'être séduit par ce pur chef d'oeuvre. Tous les samedi à 17H00, à ne manquer sous aucun pretextes...

La compagnie IDDH aurait proposé à M6 de diffuser la célébrissime série *COBRA*, de Buichi TERASAWA, une initiative signé René HUCHEZ que nous avons rencontré au salon du jouet. Voila qui nous changerait des séries glauques made in US. Diffusion le Mercredi sur M6 de Peter Pan, déjà diffusé sur Canal+ et La Cinq et dont le character designer, Takashi NAKAMURA, faisait partie de l'équipe de AKIRA... Diffusion le mercredi aussi de Rahan...

HONG KONG

Jackie CHAN a sorti cette année un film nommé "The Hunter" entiérement basé sur le manga de Tsukassa HOJO, *CITY HUNTER* !!! De l'action en perspective et une version qui serait très proche de l'original en BD... HOJO aurait tellemnt aimé la Kaori du film qui porte les cheveux longs, qu'il aurait décidé de déssiner son héroine de la même façon... Vivement sa sortie en France !!!

JAPON

Séries. *Dragon ball Z* : un nouvel épisode spécial racontant le passé de Trunks et la mort de Songohan dans le futur alternatif qu'il a connu... Sortie d'un film de plus pour Mars 93. Adieu à *Tekkaman Blade, DA-GARN, MAMA Ha Shôgakôu 4 Nensei* (maman est en quatriéme année). Diffusion d'une nouvelle série des *4 filles du docteur MARCH*, et reprise pour 26 nouveaux épisodes de *Ashitae Freekick...*

OAV : Giant robot 2, le chef-d'oeuvre qui renoue avec les grands classiques Japonais est enfin sorti ! C'est le cas aussi pour *OH, MEGAMISAMA* qui semble très proche du manga et c'est tant mieux. Nos réactions dans le prochain numéro...

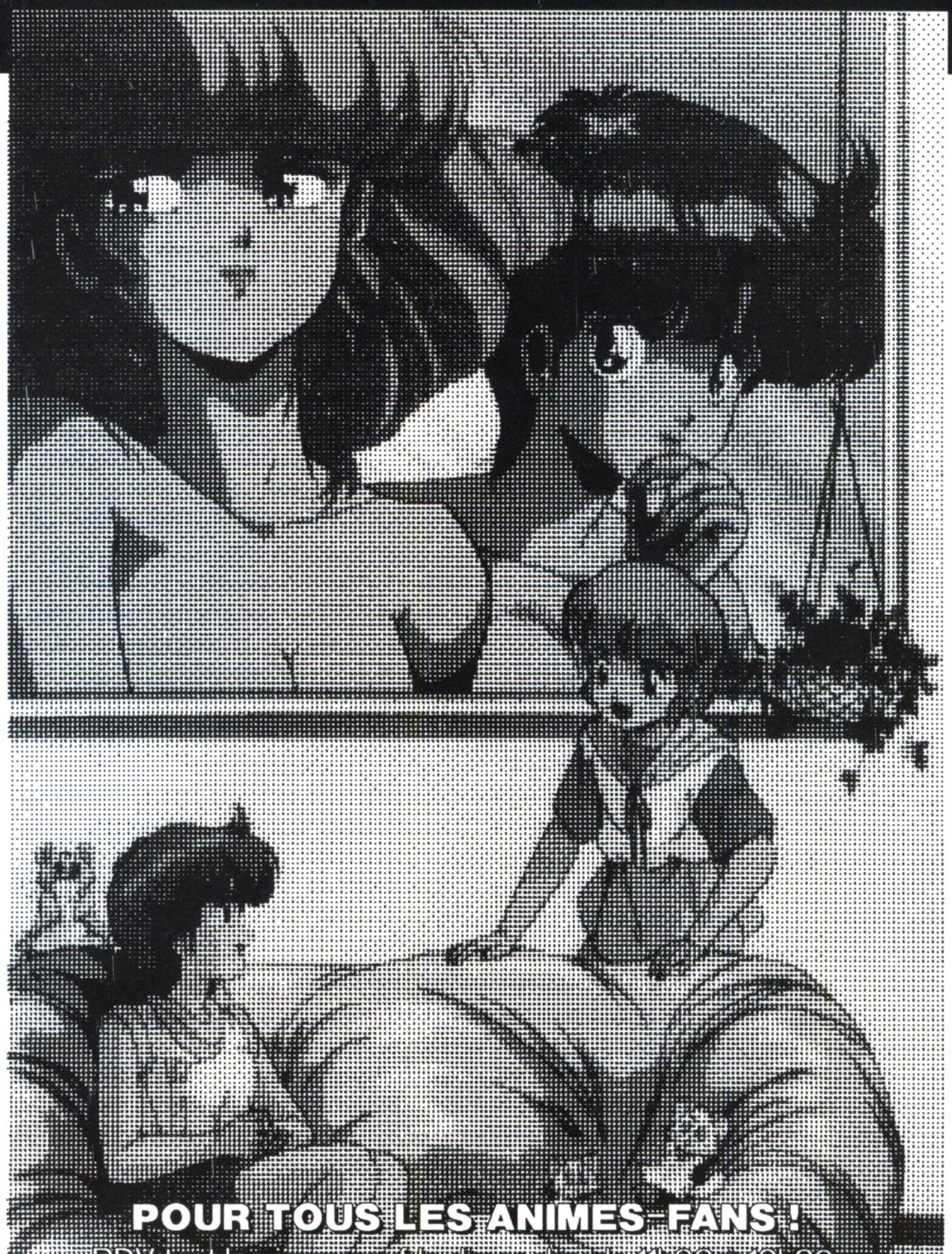
Dans le prochain ANIMELAND : Attacker You (jeanne et serge), les tiny toons, les techniques du D.A. la suite, City Hunter et un très beau dossier Bubble Gum Crisis...

N'hésitez pas à nous écrire pour nous donner votre appréciation du DA et de notre journal. Toutes les idées sont les bienvenus !

ANIMELAND-ANIMARTE
15 Rue de Phalsbourg
75017 PARIS

N'oubliez pas d'y joindre une lettre timbrée libéllée à votre adresse si vous désirez une réponse.

DEESSE, c'est aussi pour les petites filles qui veulent devenir grandes...



POUR TOUS LES ANIMES-FANS !

RDV tout les jours sauf le dimanche de 11h00 a 19h30

au 8 Rue COCHIN 75005 PARIS - M° Maubert Mutualité Tel : 46 34 18 31

AVEC DES ARRIVAGES DIRECTS DU JAPON : MANGAS, KITS VINYL, MAQUETTES & JOUETS...
MAIS AUSSI LES MANGAS U.S.A : CRYING FREEMAN, APPLESEED, NAUSICAA, LONEWOLF AND CUB, AKIRA, WHAT'S MICHAEL, 2001NIGHTS, COBRA, OUTLANDERS, HOROBI, GUNHED, VENUS WARS, SILENT MOEBIUS, 3X3 EYES, ROBOTECH et toutes les nouveautés !
LES MAGAZINES JAPONAIS : ANIMAGE, HOBBY JAPAN, ANIMEDIA, NEW TYPE, B- CLUB, NEW VIDEO MAGAZINE... LES MAGAZINES US SUR LA JAPANIMATION : ANIMAG, ANIMENOMINOUS, PROTOCULTURE ADDICT... LES FANZINES FRANÇAIS : MANGAZONE, ANIMELAND, STARTOYS...

LE TOUT CHEZ VOUS GRACE A NOTRE SERVICE DE VENTE PAR CORRESPONDANCE !!!

Librairie TONKAM

LE PLUS GRAND CHOIX DE MANGAS JAPONAIS !

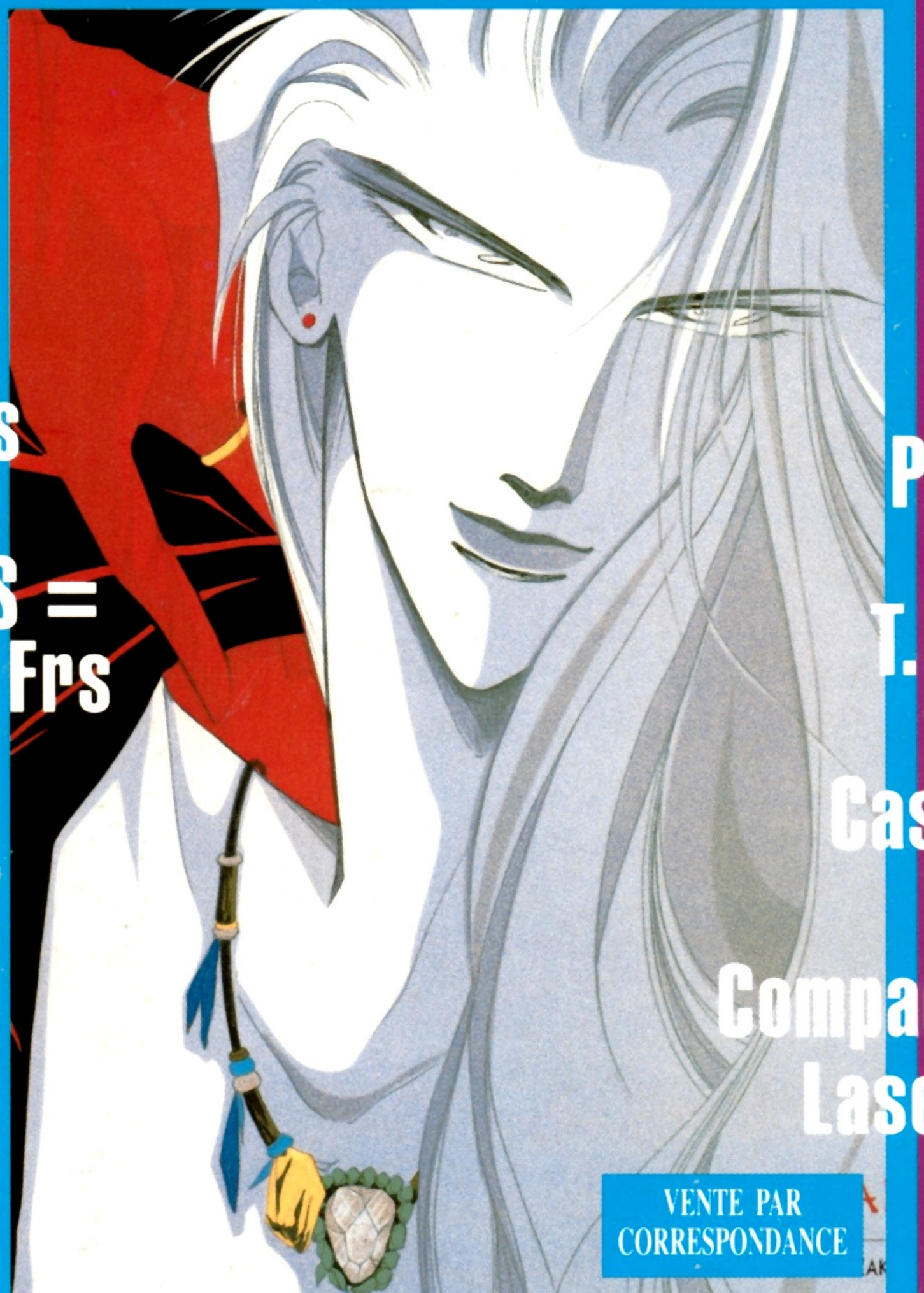
JUMP

Shonen

Revues mensuelles

Mangas US = Dollar à 7 Frs

Fanzines...



Goods

Posters

T. Shirts

Cassettes Vidéos

Compact Disc

Laser Disc

VENTE PAR CORRESPONDANCE

© ZETSUAI/MINAMI OZAKI 1992

29, rue Keller 75011 PARIS - Métro : Bastille

Tél. : 47 00 78 38 - Fax : 49 23 03 73

Ouvert du Mardi au Samedi de 10H30 à 12H - 13H à 19H

Le lundi de 13H à 19H